TOP TEN 第一弹：十大正在消失的游戏类型

UCG

游戏机实用技术

2004.5A

TV GAME SEMIMONTHLY

Gamehalo

生化危机4 勇者斗恶龙VIII 最新影像

前线狙击

皇牌空战5 未颂的战争

潜龙谍影3 食蛇者

格斗之王 最强冲击

勇者斗恶龙VIII

红忍 荣誉的终结

特快专递

X档案：反抗或服从

铁臂阿童木

龙珠Z 舞空斗剧

军刀之狼

犬夜叉 诅咒的面具

块魂

攻略透解

樱大战物语 神秘的巴黎 剧情小说

勇者斗恶龙V 天空的新娘

塞尔达传说 四支剑+

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

装甲核心 连结

索尼PSP 微软XNA 影像文字立体报道！

Tot.102 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

09>

9 771008 060006

本期赠送 樱大战物语精美笔记本 Gamehalo精彩VCD

BETOP
北通产品
酷
北通
类比控制器
BETOP CONTROLLER
精确压感按键
连发功能
自动/半自动
双电机双振动
表现卓越
1、《寄生前夜1》作同心圆跑中途不会有停顿的现象。
2、《ICO》振动效果到位。
3、完美对应《三国无双3》。
兼容PS、PS one
PS2
BTP-2121
PS2
游戏控制
精品推介》
北通 神射手2521
BETOP LIGHT GUN
准
仿真退膛
BTP-2521
北通 方向盘2433
BETOP RACING WHEEL
仿真力回馈
BTP-2433
北通 方向盘2431
BETOP RACING WHEEL
双振动
BTP-2431
北通 4合1对战器
BETOP ADAPTER
多功能
BTP-2712
快乐指南
北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30。）
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司:021-62052398

文：SOUL

焦点 Our Focus

"GDC 2004"公布PSP、XNA新情报
游戏开发者的盛会在美国加州圣何塞市举行

▲位于美国加利福尼亚州的圣何塞市的GDC 2004会场。

Game Developers Conference

一年一度的"游戏开发者会议"（Game Developers Conference，GDC）于3月22～26日在美国加利福尼亚州的圣何塞市举行，来自全球各地的知名游戏制作人在这里汇聚一堂，互相交流游戏开发的理念及经验。虽然只是"游戏开发者"的会议，但近年越来越多的游戏厂商选择在GDC上"爆"一些最新情报，尤其是游戏主机的硬件厂商。毕竟在竞争日益激烈的游戏界，除了吸引玩家以外，吸引游戏开发者同样重要。这次GDC 2004上最热门的话题就是索尼PSP相关情报的公布以及微软的游戏开发工具XNA的公布。

▲即使是会场的通道，微软也不忘做些广告，不过这次不是为了吸引玩家，而是为了吸引游戏开发者。

PSP首款游戏公布

▲进行演讲的SCEA执行副总裁安德鲁·豪斯。

SCEA于3月25日在GDC 2004会场发表演讲，演讲者为SCEA的执行副总裁安德鲁·豪斯（Andrew House）。豪斯表示，到目前为止，已有89家游戏开发商正式加入PSP的软件开发阵营，其中23家在北美，24家在日本，34家在欧洲，8家在韩国。（看起来欧洲的游戏商最为积极）SCE于2003年秋起就以PC上的模拟器的形式向各游戏开发商提供开发工具，而从2004年春起，SCE开始提供真正硬件形式的PSP开发工具。

最引人注目的，还是会场上全球首次公布的PSP的游戏画面。SCEA请来一家名为Backbone的开发商，通过他们开发的名为《小死神》（Death Jr.）的动作游戏，展示了PSP的部分特殊机能。（具体的游戏影像，请见本期的"游戏光碟"）

Backbone开发商的代表查拉在会上表示，"PSP在很多方面具有比PS2还强的能力，但同时PSP游戏又比PS2游戏更容易开发得多。原来很多在PS2平台必须通过软件设计实现的特效，现在却可以通过PSP硬件能力来直接实现。"查拉还更具体地说明了PSP游戏开发的简便，"Backbone在2周时间内就架构起第一款PSP游戏，而将一款PS2游戏转移到PSP只花了4周时间。"

关于PSP的未来，SCEA执行副总裁豪斯在会上作出了大胆的预言："PSP的销售将比这几年PS2的销售更为迅猛。现在便携游戏市场的成长大家有目共睹，而PSP的发售时机正好也是便携市场最需要这种产品的时候。"

豪斯还表示，PSP将可以和其他一些硬件相连，正如之前所传闻的那样，PSP与PS2的互连功能正在研究中，而且PSP还将可以与PC相连，至于PSP将与PS2以及PC进行何等程度的数据交换，还有待SCE进一步公布。这次GDC 2004会议让人们看到了PSP的游戏画面，PSP果然具有卓越的3D机能，但真正让人们关心的，还是PSP的真正造型、电池持续使用时间、价格，以及更强劲的PSP游戏作品的公布，这些，恐怕我们只能在5月中旬的E3上看到了。

▲16：9的PSP画面，里面的Q版死神就是游戏的主角了。

微软展示全新游戏开发工具XNA

这次GDC之前曾有人传闻微软将会公布Xbox2的有关细节，结果微软只字未提Xbox2，反倒是于3月24日向来自全球的游戏开发者以及记者展示了全新游戏开发工具XNA。

▲由微软Xbox部门联合副总裁J Allard公布XNA。

"在未来10年的数码娱乐业中，软件才是最重要的力量。"微软总裁，全球首富比尔·盖茨在会议上发言，"XNA就是微软希望在游戏业进一步开拓的表现，也是微软希望与合作者一同推进游戏业的诚意产物。"

▲这是世界上最贵的十大轿车之一SALEEN S7，价值44万美元，现在是拿来做撞击实验……

微软Xbox部门的总裁巴赫谈到，现在的游戏开发就如同如今的电影业一样，兴师动众、耗费巨大的资源，而且开发资源的分配上，现在的游戏开发者们必须将80%的资源投入到对硬件的研究及游戏的引擎开发当中，而只将20%的资源使用在如何让游戏更好玩的创造方面，而且游戏开发费用也节节上升，目前每款游戏的开发费用平均在500万到1000万美元之间。

XNA其实是一个通用的Xbox游戏与Windows、Windows Mobile游戏开发工具。而使用这一工具开发游戏，微软表示开发者们就可以将更多的时间用在游戏性上，而不是与游戏性关系不大的其他事情。微软还在现场演示了用XNA引擎制作的3个即时演算的片断。（有关XNA的影像演示，请见本期的"游戏光碟"）

微软表示，XNA中的"X"代表着微软的DirectX及Xbox的组合，"N"代表次世代（next generation），而"A"则代表体系（architecture）。虽然微软的确只字未提Xbox2，但XNA却可以看作是微软次世代主机战略的第一步。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.5A TV GAME SEMIMONTHLY
总第102期 TV GAME 半月刊 2004年5月A

封面用图：樱大战3 巴黎正在燃烧吗？

©SEGA/OVERWORKS.2001 ©RED 2001

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应GBA游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

焦点
“GDC 2004”公布PSP、XNA新情报 1
游戏开发者的盛会于美国加州圣何塞市举行

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4
- “游戏开发者会议2004”综合报道 — 4
- GBA SP成为史上最畅销的游戏机 — 7
- 诺基亚N-Gage改良版将于4月公布 — 9
- 相隔近1年XBOX再降价 — 7
- 世界著名女歌手献唱《天外魔境III》 — 7
- PS3可能采用蓝光光盘 — 9

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 10

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 12

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 14
- 格斗之王 最强冲击 — 14
- 勇者斗恶龙VIII — 16
- 红忍 荣誉的终结 — 21
- 杀手47：契约 — 24
- 麻烦星人 恐慌制造者 — 26
- 潜龙谍影3 食蛇者 — 28
- 荒野大镖客 — 15
- 慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯 — 20
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜 — 22
- 哈利波特与阿兹卡班的囚徒 — 25
- 狡狐大冒险2：侠盗帮 — 27

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 32

特别企划
龙虎传说 35
大洋彼岸的SNK（下）
十大正在消失的游戏类型 40
TOP TEN第一弹隆重登场！

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 44
- 铁臂阿童木 — 44
- 块魂 — 47
- 军刀之狼 — 50
- X档案：反抗或服从 — 46
- 犬夜叉 诅咒的面具 — 48
- 龙珠Z 舞空斗剧 — 51

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
MD	MEGA DRIVE，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo

- 《生化危机 4》——3:26
- PSP 新作公开 +Xbox 全新开发工具 XNA 公布——5:13
- GBA 频道——7:53
- 《荣誉之战》——8:19
- 《勇者斗恶龙Ⅷ》——2:21
- 《铁臂阿童木》——3:56
- 《块魂》——5:14
- 《潜龙谍影 历史》视频预览——4:42
- 火热秘技——4:30
- 《荒野大镖客》+《猩红之泪》——4:17
- 《樱大战物语》+《攻壳机动队》——4:14
- 《装甲核心 连结》+《伊莉丝的工作室》——3:28
- 《真·三国无双 3 帝国》主题曲 MV《EVER FREE》——2:30

游戏立方 *网罗所有和游戏有关的趣味话题* 53

攻略透解
- 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘——60
- 樱大战物语 神秘的巴黎——68
- 波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险——76
- 装甲核心 连结——82
- 塞尔达传说 四支剑+——86

研究中心 *探索游戏乐趣、将游戏进行到底* 90
- DOWNTOWN 热血物语 ex——90

火热秘技 *最快速、最实用的秘技火热呈上* 91

电子竞技场 *报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力* 92

游戏动漫园 *游戏与动漫画的互动* 94

自由谈 *让读者玩友在此畅所欲言* 96

游风艺苑 *拿起画笔，描绘你自己的游戏* 98

读编往来 *读者与编辑的轻松交流* 99

互动信箱 *一起办好属于大家的游戏杂志* 106

推荐 皇牌空战 5 未颂的战争 104
家用机平台的最强空战游戏——再登场！

游戏索引

GBA
- 军刀之狼——50
- 龙珠Z 舞空斗剧——32 51
- 马克思·佩恩——91

NGC
- 哈利波特与阿兹卡班的囚徒——25
- 塞尔达传说 四支剑+——86

PS2
- 18 局消防员——91
- POP'N MUSIC 9——91
- 波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险——32 76
- 超级机器人大战 IMPACT——91
- 格斗之王 最强冲击——14
- 哈利波特与阿兹卡班的囚徒——25
- 红忍 荣誉的终结——21
- 荒野大镖客——15
- 皇牌空战 5 未颂的战争——104
- 狡狐大冒险 2：侠盗帮——27
- 块魂——33 47
- 麻烦星人 恐慌制造者——26
- 慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯——20
- 潜龙谍影 3 食蛇者——28
- 犬夜叉 诅咒的面具——48
- 杀手 47：契约——24
- 铁臂阿童木——32 44
- X 档案：反抗或服从——32 46
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜——22
- 樱大战物语 神秘的巴黎——33 68
- 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘——33 60
- 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主——16
- 真·三国无双 3——91
- 真·三国无双 3 帝国——91
- 终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版——91
- 装甲核心 连结——82

Xbox
- 哈利波特与阿兹卡班的囚徒——25
- 红忍 荣誉的终结——21
- 荒野大镖客——15
- 杀手 47：契约——24
- 汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉——33

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴溢 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：[illegible]@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2004 年 5 月 1 日
定价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL
3DM
www.plumbook.cn

文：SOUL

“游戏开发者会议2004”综合报道

●演讲：樱井政博谈所谓游戏性

▲樱井政博原为任天堂的王牌制作人之一，曾负责过“《星之卡比》系列”以及“《任天堂全明星大乱斗》系列”等百万大作的开发。目前则是一个自由的游戏设计师。

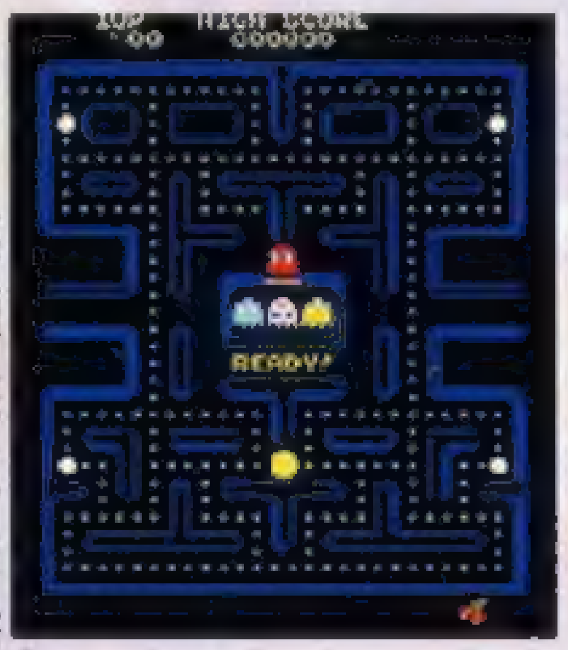
游戏性本来就是一个很难以解释清楚的概念，但樱井政博却尝试阐述所谓的游戏性。樱井认为可以用“冒险”与“回报”（RISK AND RETURN）这两个词来说明游戏，比如大多数好游戏中存在“没有冒险就没有回报”、“冒险越大回报就越大”的规律，而玩家则可以通过一些策略，让冒险变小，让回报更大，这时就产生了更多乐趣。樱井用26年前风靡全球的射击游戏《太空侵略者》为实例来阐述这个观点，并指出，游戏制作过程中一定要好好考虑“冒险”与“回报”这两个要素。

演讲中，樱井还以《超级马里奥兄弟》为例进一步说明游戏性的概念，由于“冒险”度较大（如马里奥面对乌龟时，要靠近踩它），所以游戏难度有些高了（至少樱井小的时候觉得很难），于是樱井制作了“冒险”度较小，游戏难度也较低的《星之卡比》（当卡比靠近敌人有一段距离时，就可以把敌人吸进肚子里）。樱井最后指出，游戏机游戏还有很多可以创新的地方，游戏开发者们应当重视创造全新的游戏。

●演讲：《吃豆人》之父岩谷彻

开发《吃豆人》

NAMCO在上世纪80年代初推出了风行全球的《吃豆人》（PACMAN），制作人岩谷彻因此成为游戏开发者中无人不晓的知名制作人。这次到GDC 2004上演讲，岩谷彻介绍了当年开发《吃豆人》的经过，对人很有启发。当年岩谷彻是为了制作弹珠台而进入NAMCO的，但NAMCO已经将重心转到了街机游戏的开发中。岩谷彻被授予开发街机游戏的任务后，他发现当时街机厅的光顾者以男性为主，因此他便决定开发一款对女性也有吸引力的游戏。之后的故事可能大家也早已听说过，那就是岩谷彻在吃比萨饼的时候就想到把比萨饼被切开一个口的样子作为PACMAN的造型了。另外在游戏的开发过程中，NAMCO社长曾表示应该把游戏中怪兽的颜色统一成红色，但岩谷澈认为怪兽的颜色必须是各种不同颜色的，这样才能吸引女性玩家。而当时很具有话题性的《吃豆人》的过场动画方面，其实当初负责《吃豆人》编程的工作人员是不想多做和游戏本身没有关系的编程的，但岩谷澈认为，如果加入这些过场动画，就可以让吃豆人这个角色形象商品化，以此说服了程序员后，吃豆人的角色形象果然在商品化方面大获成功。可以说，在开发《吃豆人》的过程中，岩谷彻做了大量的游说工作来让自己的原始创意全部得以实行，从而才保证了《吃豆人》的成功，怎样让自己的创意全部得以实行，这对于游戏开发者来说同样也是至关重要的。



最后岩谷澈表示开发游戏时勇气很重要，他自身在开发出《吃豆人》之前，也经历了数次失败，但从不放弃的他最终创造出了《吃豆人》。

岩谷彻谈NAMCO未来计划

1980年《吃豆人》推出之后，岩谷彻成为一个知名的制作人，其后为NAMCO制作了50多款游戏，包括后来的“《山脊赛车》系列”和“《化解危机》系列”。但在这段时间内他一直保持低调，“很多公司以外的人甚至以为我离开了0NAMCO。”不过在两年前NAMCO Incubation Center（培育中心）成立后，岩谷彻开始以“组织者”的身分出现，这才开始成为经常露面的公众人物。

岩谷彻认为过去的游戏规则简单、容易上手，而如今的游戏太过复杂，他认为游戏产业需要新的创作思想。他还举了《太鼓之达人》的例子，这款简单有趣的游戏在日本销量非常惊人。谈到日本正在兴起的手机游戏时，岩谷彻说目前NAMCO正在开发原创的手机游戏——在这个以移植家用机和街机游戏为主的产业里这可以说是一个新的方向。

●新闻：EyeToy将对应更多游戏

SCE的最新周边EyeToy自发售之后7个月以来，已经在全球范围内售出了330万个，可以说取得了很大的成功，但SCE并没有放松对EyeToy潜力的挖掘，这次GDC，SCE就在会上展示了EyeToy更大范围的应用。如游戏可以用自己实际的动作来控制游戏中的角色，或是将自己的形象应用到游戏中去。

而SCE自身对应EyeToy的作品，目前正在开发中的就有5款，另外越来越多的软件商也加入进来让自己的游戏对应EyeToy的应用，比如EA的《哈利·波特 阿兹卡班的囚徒》，年内共计有10款PS2游戏对应EyeToy。

▲可以用自己的实际动作来控制游戏人物的动作。

▲把自己的形象变成多边形的贴图。

●新闻：《最终幻想XI》与PS2网络计划

北美方面于3月23日开始销售《最终幻想XI》以及PS2专用硬盘，最超值的，就是PS2硬盘与《最终幻想XI》的组合套装，只有不到100美元。SCE表示他们将打开北美家用机网络游戏的新局面，目前北美市场上PS2主机与PS2网络适配器的套装已经售出了150万套，而单纯的PS2网络适配器也已经售出了110万个，这一数字已经占了北美PS2主机普及量的10%。SCEA还列出了几个统计调查结果：（一）在PS2上玩网络游戏的玩家，一般都较少去玩PC上的网络游戏；（二）北美地区PC上的网络游戏玩家一般都集中在18～34岁的男性（93.4%），他们平均每周花24小时玩网络游戏；而PS2的网络游戏用户则平均每周花8.3个小时玩网络游戏。

●演讲：PS及PS2的生命周期

SCE于会上表示，PS的生命周期为10年以上（1995～2004年，北美地区），而PS2的生命周期将会和PS一样，即使2005年以后推出了PS2的下一代主机，但PS2届时也可能会有类似当年PSone那样的新型号以延续PS2的生命周期，而PS2上类似EyeToy那样的创新外设也会不断加强，这些都不断地延续PS2的生命周期，因此PS2同PS一样具有10年以上的生命周期。此外，PS2在低龄层玩家处的普及度比PS更高，说明PS2的玩家年龄层比PS更广。

●演讲：EA谈对应新平台的策略

EA加拿大总经理John Schappert在此次的“GDC 2004”上发表了题目为“为转型做好热身运动：你准备好了吗？”的30分钟演讲。

Schappert劝诫开发者不要放弃现有平台。虽然当初EA在将PS的开发

www.plumbook.cn

组重新整备成PS2游戏开发组时用掉了数亿美元，但EA直到目前依然在支持PS平台，2003年EA在PS上开发的《MADDEN NFL 2004》、《FIFA 2004》、《NASCAR Thunder 2004》都卖出了100万套以上的成绩，他让人们不要过早将精英开发力量转移到新平台。

另外对于新平台，也不应当操之过急而推出劣质的游戏。游戏开发者还应当迎合核心玩家们的需求，因为这些玩家不但很具有分辨能力、很乐于四处宣传游戏，而且还具有长期的购买欲望。

Schappert 还谈到手机游戏市场的可能性，“我们知道手机的3G标准肯定会成为下一个标准，只是不知道具体是什么时候。”当手机的3G标准开始普及时，开发手机游戏或许将会成为最具盈利前景的投资项目。“很快家用机游戏将会成为最花钱，但赚钱最少的投资项目。”

●展出：SCE 在会场展示 PSP 开发工具

SCE在GDC会场上布置了一个展区来展示SCE的EyeToy新作以及PSP开发工具，其中以PC上的模拟器为形式的PSP开发工具的展示尤为引人注意。

◀以 PC 上的模拟器为形式的 PSP 开发工具。

▲PSP 模拟器运行的样子，这是开机画面吗？

▲PSP 画面，在展示对自然环境的表现能力。

▲PSP 画面，是一个用了特效的人物。

▲PSP 画面，在展示对水的表现能力。

●讨论：与好莱坞合作带来的挑战和机遇

3月24日，五位业内知名人士在“GDC 2004”上以其亲身经历为线索，讨论未来游戏与电影的合作。参加座谈会的这五位分别是：Keith Boesky (International Creative Management)、Matt Case(Blindlight)、Charles Hirschhorn (G4 TV)、Jason Rubin (顽皮狗制作组) 和Larry Shapiro (Creative Artists Agency)。大家都认为如今游戏越来越流行，电影产业开始逐渐认识到与游戏开发商合作所存在的潜在商机。Shapiro 指出，电影制作室和电视网对于游戏能够占用用户长达三、四十小时的时间而感到非常羡慕，从以往的案例可以得到一个结论——合作是绝对不可避免，保持怎样的关系才是问题所在。

至于哪些因素阻碍了好莱坞对游戏产业的兴趣，Shapiro 认为原因在于游戏业的文化是“孤岛型”，游戏开发者应该多和其他行业有创造力的人进行交流。Rubin 也同意游戏开发者们“不愿意走出办公室。”Case 则表示他认为如今游戏业的动作模式已经非常有效，不需要放弃现有模式来迎合好莱坞文化。有关游戏产业和好莱坞之间的文化差异成为此次讨论的一个争论焦点。Boesky 认为现在需要那种同时了解游戏和电影的新类型制作人，他们才能够促进双方的沟通交流。

现场有人问道：“华纳兄弟公司刚刚成立了自己的游戏发行部门。之后是否会有更多的电影公司进入这一产业呢？”Boesky 赞同这一看法，“这是不可避免的，电影公司将会看中游戏市场，正如之前的家庭录像市场——这是他们充分利用自己电影资产的又一种新渠道。”

●新闻：GDC 2004 大奖名单公布

game developers choice awards

3月24日晚，数千名观众参加了在圣何塞市立大礼堂召开的“年度游戏开发者选择奖”(Annual Game Developers Choice Awards，AGDCA)，本届，也是第四届年度AGDCA的获奖名单如下：

年度最佳游戏：《星球大战：旧共和国骑士》(BioWare)

年度最佳原创游戏角色：HK-47 (来自《星球大战：旧共和国骑士》)

年度最佳新兴游戏制作组：Infinity Ward (《使命召唤》)

最佳音效奖：Chuck Russom (《使命召唤》)

最佳游戏设计奖：《波斯王子 时之砂》制作组

最佳编程奖：《波斯王子 时之砂》图形编程组

最佳视觉艺术奖：《塞尔达传说：风之杖》

最佳剧本创作奖：《星球大战：旧共和国骑士》

最佳游戏创意奖：《EyeToy：PLAY》(SCEE)、《红侠乔伊》(CAPCOM)、《瓦里奥制造》(任天堂)

▲终身成就奖获得者 Mark Cerny。

此外 AGDCA 奖还有几个特别的奖项：

终身成就奖：Mark Cerny (经典街机游戏《Marble Madness》以及“《古惑狼》系列”、“《瑞奇与叮当》系列”)

业界开拓者奖(第一只企鹅奖)：松浦雅也(“《啪啦啪啦啪》系列”，新作为《书道节拍》)

●新闻：《红侠乔伊》续作开发确认

▲稻叶敦志含蓄地告诉大家《红侠乔伊》续作的情报。

在《红侠乔伊》获得“年度游戏开发者选择奖”的“最佳游戏创意奖”后，CAPCOM第四开发部制作人稻叶敦志上台领奖时透露《红侠乔伊》续作正在开发中。

他在领奖时这样说道：“在游戏变得越来越复杂的今天。没想到这样一款让人在本能中感到愉快的简单游戏也能够获奖。《红侠乔伊》的游戏构思虽然非常单纯，但我们为了完成游戏所花的努力并不亚于别人，相信每一位玩到最后的人都会明白我这番话。另外游戏的结局画面有地球还会有两次危机的台词，对于这句台词，我们正在按照你们所想象的意思去做。”(笑)

●演讲：《黑客帝国》视觉特效监督谈游戏制作

作为2003年的超重头电影《黑客帝国：重装上阵》和《黑客帝国：革命》的视觉效果监督，John DesJardin 对于视觉特效的科学与艺术可谓了然于胸。《身临矩阵》游戏开发过程中依然由他负责把视觉特效带给游戏开发组。在GDC上他主要在“如果把电影制作与游戏开发结合在一起”方面提供了自己的经验和教训。

从一个电影制片人的角度来说，特效在产品制作过程的最后加入是完全可以接受的。不过游戏开发者需要提前加入这些特效镜头。DesJardin 承认他在刚开始接手《身临矩阵》游戏项目时“根本不知道什么叫压盘的最终期限”，对5月份才发售的游戏在1月份就要交出完成品而感到吃惊。

DesJardin 认为电影制作与游戏开发结合的另外一个难题是管理问题，在《身临矩阵》中，《黑客帝国》的电影导演希望能基于他们的一些意愿来部分参与游戏的开发，“他们是为了保持系列产品具有统一品质”，但电影导演不了解游戏开发带来了问题。DesJardin 指出，游戏开发者应当以电影导演能够理解的方式来提供信息。DesJardin最后表示，尽管存在着很大的差异，但电影制作与游戏开发将会走得越来越近。

▲《黑客帝国 2》的特效果然已经不再是其他人可以克隆的了。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

●讨论："GDC 2004"移动游戏圆桌会议

GDC举办的"移动游戏：投入商业运作"圆桌会议上，出席者们畅谈了手机游戏的商业模式和全球各地的成功案例。印度Java游戏的巨大成功，韩国新的盈利模式以及Symbian手机上新的发行模式引起了最大的关注。

▲第六款 Symbian OS 3G 手机——Motorola A1000。

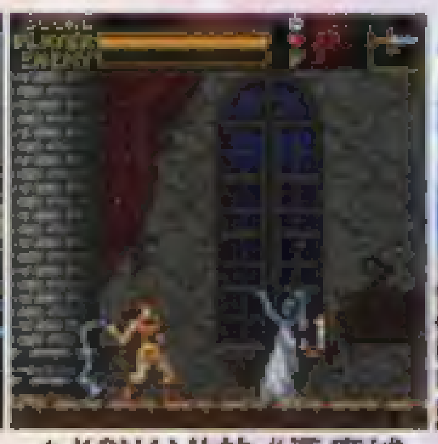
东京NAMCO的职员David Collier发起了此次讨论，他邀请出席者就目前家用机市场状况做出评论。日本无线节目供应商Dwango的一位职员指出，手机技术的进步让该公司的重点转向了Flash游戏，用Flash编程使软件更容易运行，并且降低了编程成本。

印度的一家移动游戏开发商声称，他们公司以网络下载的方式每天卖出100万套游戏，而其手机用户群仅有700万。这家公司的网络游戏同时在线人数达到7万人，其中游戏内容主要为卡牌游戏等。他解释说，公司成绩如此惊人的原因部分由于他们是一家手机运营商的分公司，目前在市场上具有垄断地位。另外一种重要原因是这家运营商要求所有的同一网络的手机用户具有兼容Java的功能。另外就是新出现的Symbian手机上出现的游戏推广新技术，通过其蓝牙功能，购买了游戏的玩家可以在一定距离内将游戏传输给朋友，然后两人就能在短距离内共同游戏。但在超过一定距离后，接收方的游戏就会变成只能试玩的版本，要进行完整的游戏就需要付费激活。这样既可以免去诸如多人下载造成的网络堵塞、设备损坏等问题，也同时有利于加快游戏的推广。

日本手机游戏大作如云

▲SQUARE ENIX的《最终幻想 i》。

▲KONAMI的《宇宙巡航机 NEO》。



▲KONAMI的《恶魔城 DRACULA 完全版》。

▲TAITO的《超级益智泡泡 vs》。

▲SQUARE ENIX的《勇者斗恶龙 i》。

▲ATLUS的《数码恶魔物语 女神转生》。

▲KOEI的《Mobile三国志》。

▲BANDAI的《机动战士高达 不可思议的迷宫》。

●新闻：《指环王》制作人成为Maxis首脑

在GDC 2004上《指环王：王者无敌》的制作人Neil Young语出惊人，据称他将会成为EA旗下Maxis游戏制作室的新一任总经理，至于前任总经理Luc Barthelet何去何从则并未提及。Maxis由Will Wright于1987年成立，该公司的"模拟"系列游戏风靡全球，《模拟人生》更是史上销量最高的PC游戏。1997年被EA收购之后，EA就委任Luc Barthelet担当该公司总经理。此次Young的议题是"娱乐第一、TV游戏第二。"他强调认识并且满足玩家的幻想是很重要的。为了说明他的观点，他在会场上演示了一段奇妙的画面，画面上似乎是《指环王：王者无敌》游戏，但主角却是马里奥和路易，他俩要对付的BOSS是库巴，而像莫多军队一样庞大的军队是由一些飞龟、炮弹组成的……这段"满足人们幻想"的演示赢来一片喝彩声。

●演讲：水口哲也谈游戏设计

GDC 2004上原世嘉著名制作人水口哲也发表了他对于游戏设计的精辟见解。水口哲也总结了他在游戏产业14年以来的工作经历，并且说明了《太空频道5》和《Rez》的创作思想。

水口哲也指出，他开始制作游戏时3D技术尚未成熟，而网络游戏则是"难以想象"的。3D即时演算技术的出现改变了游戏产业。水口哲也曾制作过大批竞速游戏，亲手参与了《世嘉拉力》、《Manx TT》(摩托车类游戏)等游戏的制作，不过这些游戏的开发经历却并没有令他满意。虽然图形越来越精美，"趣味性以及兴奋感却在减少"，水口哲也认为："视频游戏越变越真实，不过这似乎是如今惟一进化的东西了。"

这种考虑促使他开始了《太空频道5》的开发。他认为游戏还应该面向女性和较少玩游戏的一般消费者。水口哲也将人类的欲望分为两种类型，首先是内在的欲望，这是与生俱来的欲望，与文化特点无关；另外就是后天养成的欲望，这是因为周边环境的影响而形成的。他指出《口袋妖怪》在全球范围内的巨大成功主要来自三大内在欲望：收集、培养和战斗。他总结说，不管游戏技术如何进步，面向这三种内在欲望的游戏永远都会找到市场。

●新闻：《风之杖》续作确认

▲任天堂情报开发本部的青沼英二，现在是"《塞尔达》系列"的制作人。

3月24日，任天堂《塞尔达传说 风之杖》的游戏监督青沼英二向在场观众简单演示了"《塞尔达传说》系列"的历史，而演示的最后赫然是一行大字"The Wind Waker 2：200X"，青沼英二确认说，长期以来流传的《风之杖》续作目前已经在制作中，并且会在200X年发售。除此之外没有任何更具体的情报，希望到E3展时能有更进一步的情报。

▲《塞尔达大合集》内有4款家用机《塞尔达》游戏，非常超值。

此外"《塞尔达传说》系列"的全球销量也得以公布：

发售时间	机种	游戏名	销量
1987年	FC	塞尔达传说	651万套
1988年	FC	林克的冒险	438万套
1992年	SFC	塞尔达传说 众神的三角力量	461万套
1993年	GB	塞尔达传说 梦见岛物语	383万套
1998年	N64	塞尔达传说 时之笛	760万套
1998年	GBC	塞尔达传说 梦见岛物语DX	222万套
2000年	N64	塞尔达传说 梅祖拉的假面	336万套
2001年	GBC	塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章	396万套
2001年	GBC	塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章	396万套
2002年	GBA	塞尔达传说 众神的三角力量 & 四支剑	189万套
2003年	GC	塞尔达传说 风之杖	307万套
合计	-	-	4539万套

●演讲：美版游戏应该如何在日本市场生存

SCE制作人长谷川是将《瑞奇与叮当》以及《狡狐大冒险》引入到日本市场的负责人。他向来自各国的游戏开发人解说把美版游戏销售到日本市场的经验。他指出，要想在日本卖游戏，首先得明白目前日本的两个现状：一、日本的婴儿出生率不断下滑，这就意味着，传统的儿童及少年游戏市场正在减少中；二、目前日本人在手机游戏上的开销比以往大得多。

此外长谷川还向美国的游戏制作人提出了几个比较具体的建议：一、游戏是否可以调节难度在日本游戏市场是很重要的；二、游戏的进行方法要有好的引导，比如在游戏中加入地图，这是必须的，SCE已经做过实验，在没有太多方向指导的游戏中，日本玩家会比西方玩家更容易感到眩晕；三、日本玩家对故事背景及角色设定比较敏感，如果游戏中只有一个人名，一个所谓的国家，那么日本玩家是不太感冒的。

www.plumbook.cn

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

硬件 相隔近1年 Xbox 再降价

经过多次传闻，3月29日，美国微软正式确认北美地区Xbox从3月30日起再降30美元，目前美国的价格为149美元，加拿大的价格为199美元。微软在美国方面上一次调低价格是在2003年的E3期间，价格降到179.99美元，因此这次降价与上次降价约相隔了1年时间，不过微软从2003年9月起就不再销售同捆有Xbox Live两个月免费上网帐号及两款游戏的套装了，转为只销售主机。这次降价，微软还同时下调了几款Xbox力作的价格，包括《哥谭赛车计划2》、《猩红之空》以及《反恐精英》，这几款软件售价为29.99美元；而《Xbox音乐混合器》、《Voodoo Vince》、《陷入魔掌》（Grabbed by the Ghoulies，RARE制作）等作价格为19.99美元。墨西哥地区Xbox也实行了等值约45美元的价格下调，目前价格为1999比索。

▲《猩红之空》是相当爽快的空战射击游戏，同时还对应Xbox LIVE。

有分析人士指出，SCE方面为了进行对抗，很有可能会在4月中旬也将PS2的价格降到149美元，分析人士还认为Xbox降到149美元所起的作用还不够强，应该降到129美元，也许微软是想控制一下销售Xbox所带来的赤字。

3月31日，微软在澳大利亚也宣布Xbox降价，从原来的299澳元降到249澳元，微软表示这是为了纪念Xbox在澳大利亚发售2周年。而Xbox相关的几项产品《Xbox音乐混合器》、《哥谭赛车计划2》《天空2》等作品也实行降价。目前Xbox在澳大利亚销量为近40万台，Xbox软件已经售出220万套。

对于消费者而言，再次降价的Xbox更加超值了，配合近期几款Xbox大作的推出，预计会有更多的人加入Xbox游戏大军。

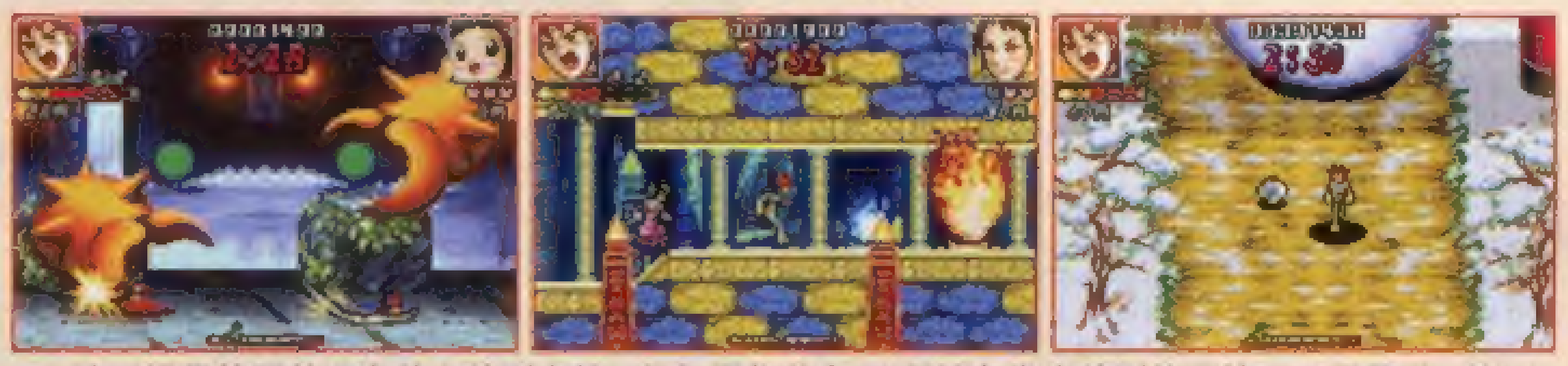
硬件 GBA SP成为史上最畅销的游戏机

3月23日，GBA SP在美国销售1周年之际，美国任天堂宣布这1年间GBA SP在美国售出了650万台以上，由此GBA SP成为美国有史以来1年销售成绩最高的游戏机。加入了前光、外形更加漂亮的GBA SP受到了男女老少的一致喜爱，因此现在美国GBA SP的拥有者中有35%为18岁以上人士。

目前美国方面GBA的软件种类数为500种以上，GBA及GBA SP合计共售出了2000万台以上，而GB全系列主机在全球的销量则为1亿6000万台。自1983年以来，任天堂的游戏机在全球的销售量累计为18亿台。

软件 KONAMI将发售立体游戏

KONAMI将于4月29日发售GBA游戏《噗地一吹！美洲虎啾地出现了！眼镜君》（ピューと吹く！ジャガーピョ～と出る！メガネくん）。游戏由日本《周刊少年跳跃》的人气漫画《噗地一吹！》改编。游戏最特别的地方在于能够对应立体图像的显示，游戏的进行方式是很传统的横向卷轴及俯视点动作游戏，但如果戴游戏配给的3D眼镜，就可以看到游戏画面是立体的了（如让玩家感觉游戏中的人物及怪兽跳出了屏幕之外）。游戏带3D眼镜的售价仍与平常GBA游戏一样的是4980日元的价格。


▲这里提供的图并没有什么特别之处，但如果你戴上3D眼镜向发出特别信号的GBA屏幕看，就可以看到"跃然于屏幕上"的画面效果了！

特报 世界著名女歌手献唱《天外魔境III》

HUDSON的超大作RPG《天外魔境III NAMIDA》（《天外III》）近日宣布将起用来自英国的世界著名女歌手莎拉·布莱特曼（Sarah Brightman）来为游戏演唱主题歌。作为"歌舞剧皇后"，莎拉·布莱特曼既能唱美声也能唱流行歌曲，可以说跨越了流行与古典为雅俗所共赏。

莎拉·布莱特曼所演唱的将是由加藤和彦作曲、克里斯·莫斯德尔作词的《天外III》主题歌，歌名为《NAMIDA（When Firebirds Cry）》，歌曲的演奏则是由新日本交响乐团负责。

加藤和彦是《天外III》的音乐监督，他表示，"莎拉的歌声很舒展，充满了透明感，歌声有力但同时具有叙情之感。很容易让日本人的耳朵感到亲切。莎拉本身也具有一种东方人的气质。《天外魔境》的主题就是壮大感及和风，能够唱出这种感觉的就只有她了。"

《天外III》主题歌还将配合今年6月莎拉·布莱特曼到日本的巡回演出活动而收录到莎拉的专辑《harem ULTIMATE EDITION》中，该专辑于6月9日由东芝EMI发售。

HUDSON还宣布，《天外III》将停止开发NGC版，转为专心制作PS2版，对于NGC来说，真是痛失一员"大将"。HUDSON方面表示停止开发NGC版的原因是"游戏内容比原来预想的还增加了许多，如果再制作两个机种版本，就可能无法让游戏质量更高了。"

3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件 上户彩参加CHUNSOFT 20周年纪念新作发表会

3月25日，CHUNSOFT举行了“20周年纪念新作发表会”，对于CHUNSOFT的三款20周年纪念作品——《三年级2班 金八老师》(PS2)、《西林·怪物篇 热斗足球》(GBA)以及《望乡路》(NGC)正式进行了一次宣传。

中村光一回忆了CHUNSOFT这20年以来的历程，CHUNSOFT以参与制作《勇者斗恶龙》而出名，其后《波特比亚连续杀人事件》、《弟切草》以及《不可思议的迷宫》几个系列游戏都是名闻日本的游戏。中村光一表示CHUNSOFT将会不断进行创新。随后任天堂社长岩田聪以录像的方式，对CHUNSOFT创新的精神表示赞赏。

至于将于今年夏天推出的NGC游戏《望乡路》，CHUNSOFT将有惊人之举，该作提供免费的网络游戏模式，而不像其他网络游戏一样上网玩要收取一定的费用。

将于4月22日发售的《西林·怪物篇 热斗足球》已经制作完成，游戏将提供“最强的战斗排行榜”。

至于PS2上的《三年级2班 金八老师》，这是这次会议上最隆重发表的作品，首先是SCEJ的联合执行官佐伯雅司发表讲话，“正如岩田先生所说的，CHUNSOFT总是不断地迎接新的挑战。”CHUNSOFT随后公布《三年级2班 金八老师》中的动画是由著名动画《猫的报恩》的制作人员参与制作的。而这次发表会上的焦点人物——上户彩也在这时上场，上户彩现场演唱了本作的主题歌《你送给我的话》(贈る言叶)，上户彩还在《三年级2班 金八老师》的电视广告中担任演员。本作的发售日目前定于6月24日。

▲《金八老师》的人设果然与《猫的报恩》有几分神似之处。

▲《望乡路》是CHUNSOFT希望能够回到追求游戏乐趣原点的作品。

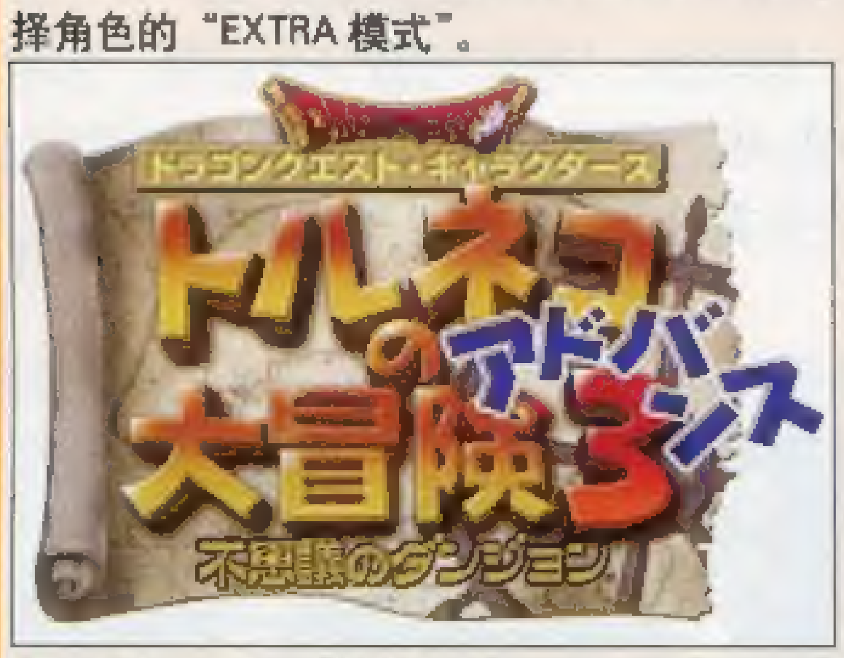
新闻短波

●《火焰之纹章》新作公布

任天堂的“王道S·RPG”《火焰之纹章》新作将是NGC平台上的，名称为《苍炎之轨迹》，世界观及人物背景都是全新的，由于平台是NGC，游戏画面已经全3D化，游戏的战斗画面将会如何令人期待万分，目前该作预定将于2004年冬季发售，请期待我刊今后的追踪报道。

● GBA也有《特鲁尼克大冒险3》

CHUNSOFT公布将于6月24日在GBA上推出《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫ADVANCE》。本作是2002年10月所发售的PS2版《特鲁尼克大冒险3》的移植版，GBA版将会追加新的迷宫及可使用的角色，另外还增加可以自由选择角色的“EXTRA模式”。



■Infinium Labs宣布将于E3 2004上展示幻影主机的原型机。

■传闻任天堂与名为Kuju Entertainment的开发公司订下新作开发合同，新作将有可能是NGC上的《恶魔城》完全新作。

●神游机第九款游戏公布

神游机即将推出第九款游戏《纸片马力欧》。《纸片马力欧》是由任天堂于N64上发售的《马里奥故事》移植而来的，原来于2000年8月11日在日本发售，2001年2月4日推出美版，美版就名为《纸片马里奥》(Paper Mario)。

●任天堂公布《马里奥故事2》

任天堂将于NGC发售《马里奥故事2(暂名)》，游戏类型与N64上的前作类似，是一款风格清新、充满动作要素的RPG。

● PS2版《侍魂零》发售日确定

NEO GEO上的最后一作《侍魂零》之前就已经宣布要推出PS2版，目前PS2版的发售日最终被定为6月24日，售价为6800日元。

■任天堂将于6月起在美国发售NGC用1019格的记忆卡，售价为29.99美元，日本方面仍未确定是否有此型号记忆卡发售。

●任天堂在美国也有NES纪念

任天堂继在日本推出“《FC迷你版》系列”游戏之后，目前又决定于6月7日在美国也推出该系列游戏，只不过是美版改叫“《NES经典系列》”了。(NES为FC的美版名)这些移植到GBA的游戏售价均为19.99美元。另外美国方面还将推出NES色的GBA SP。

● SEGA与SAMMY又有新合作

SAMMY宣布今后由SAMMY方开发的所有PS2游戏将统一交由SEGA发售，其第一款软件是以SAMMY的创历史纪录销售超过50万台以上的博彩机为基础制作的《实机博彩机必胜法！北斗神拳》，该作将于5月27日发售。

■RED的《铳墓O.D.》4月28日将于香港地区推出中文版。

■任天堂于发售日之前紧急公布延期的GBA动作大作《星之卡比 镜之大迷宫》最终又定下了最新发售日——4月15日。

●《逃出生天》欧版没有网络模式

CAPCOM《生化危机 逃出生天》的欧版将于今年9月发售，不过欧版并不对应网络在线模式。CAPCOM表示主要原因在于欧洲地区语言种类不统一，所以造成了一定的技术方面的问题。

■据悉CAPCOM位于东京的几个开发组都相继关闭，不过CAPCOM的主力开发组是位于大阪而不是位于东京的，因此这些开发组的关闭并不会对CAPCOM的新作开发有太大影响。至于原来由冈本吉起直接领导的CAPCOM名古屋开发组据说已经解散，而且大多数员工也已经加入了冈本吉起的新游戏公司GAME REPUBLIC(游戏共和国)。

● EA将在欧美代理《战国无双》

KOEI与EA定下合作协议，EA将负责日本方面已经突破100万套销量的《战国无双》在欧美地区的销售工作，其中美国方面将于5月发售，欧洲方面将于6月发售。KOEI表示《战国无双》在欧美地区的销售目标为100万套。

● PSX又有免费升级服务

SONY于近日公布从3月31日开始提供DVD录像机PSX的第二次免费升级服务，方法同样是两种，一种是通过网络下载，一种是通过索取升级用CD-ROM的方式。升级后的PSX各方面功能又有一定的提升。

■根据美国NPD的报道，美国2003年对应网络模式的游戏的销售量比2002年上升了62%，为10亿美元(2300万套)，其中SPG类游戏占51%，比重有所下降，其次是RAC占15%，最后是RPG，占4%。

● GBA射击游戏《钢铁帝国》公布

STAR FISH将于4月30日在GBA上推出正统射击游戏《钢铁帝国 from HOT·B》，《钢铁帝国》是HOT·B于1992年在MD上推出的经典射击游戏。

● NEC出售游戏子公司

日本NEC于3月29日公布售出旗下的游戏开

www.plumbook.cn

〈特报〉三星及夏普将提供PSP屏幕？

据报道，PSP的液晶屏将会由韩国企业三星（Samsung）及日本企业夏普（Sharp）提供，这是一位不愿公开姓名的夏普官员向媒体透露的，他表示，来自SONY的订单非常庞大，而这些订单上的液晶屏的尺寸为4～5英寸（PSP所用的液晶屏为4.5英寸）。其实三星方面也于今年1月暗示三星有项游戏机和PDA用的小液晶屏的大生产计划。目前三方都拒绝对此情报做任何表态。

分析家指出，如果三星及夏普真的拿到了生产SONY PSP液晶屏的订单，那么两公司的年销售额将会提高总计4亿美元，如果两公司同时还签下了和液晶屏配套的半导体芯片的订单，那么销售额还会有上升。

目前便携游戏机的液晶屏市场上夏普是老大，任天堂几乎所有的GB硬件家族的液晶屏都是由夏普生产的。不过以现在夏普的生产力，还不足以能够完全满足PSP的生产需求，这也是SONY会与三星签约的原因。

〈硬件〉PS3可能采用蓝光光盘

日本的《朝日PC》日前报道，SONY的一位官员西谷清表示，PS3很有可能会采用蓝光光盘（Blu-ray Disc，BD）作为游戏媒体。蓝光光盘是比DVD容量更大的次世代光盘媒体，目前单层BD-ROM的容量可以达到25GB，到2004年中，两层结构、50GB容量的BD-ROM将会问世，这也可能将是未来PS3将采用的BD-ROM。当前标准DVD-5（单面单层）的容量为4.7GB，标准DVD-9（单面双层）的容量为8.5GB。

〈硬件〉N-Gage改良版将于4月公布

诺基亚将于4月14日公布N-Gage改良版的具体性能，之后将于9月发售N-Gage改良版。N Gage改良版将会在主机的正面具有扬声器及听筒，这一点类似于传统的手机，也就是说这次玩家不再需要将主机侧过来才能听电话了。原N Gage最为人垢病的问题之 就是更换游戏的步骤很繁琐，这次的改良版解决了这方面的问题，玩家更换游戏不再需要拆主机的后盖了。也就是说，原N-Gage的两个大问题都将在N-Gage改良版中修正，虽然到目前为止N Gage改良版将会增加什么样的新功能还未确定，但光是以上两点修正，人们不难猜想N-Gage改良版的外形将会有所改变。除了4月14日的发表会，5月诺基亚同样也将以N-Gage改良版参加E3展。

对于N Gage销售不佳的原因，诺基亚高层表示主要原因是软件方面原因，不过之前SEGA刚刚公布了N-Gage原创游戏《口袋王国》（POCKET KINGDOM），《口袋王国》具有不同寻常的意义，它将是世界上第一款对应手机平台的MMORPG，《口袋王国》同时也是充分发挥了N-Gage自身独特的机能的游戏，这是其他便携游戏机所无法比拟的优点。

在《口袋王国》中，通过“N-Gage竞技场”，玩家将可以随时随地和来自全球的1000名玩家同时进行游戏，尽情享受MMORPG的乐趣。目前美国方面将于第三季度发售，预计是和N-Gage改良版同时推出。除了《口袋王国》之外，N-Gage还有数款引人注目的软件正在开发中，包括《炸弹人》、《VR战警》、《古惑狼火爆赛车》、《异形前线》、《百战天虫》、《模拟人生》等等。

发子公司NEC Interchannel，售出对象为Index Corporation，以30亿日元的价格售出70%的股份。被收购后的NEC Interchannel将正式更名为Interchannel。

■NAMCO的“《传说》系列”最新作将于4月中旬公布，请期待我刊的最速报道。

● 《超能力特工》采用Havok引擎

美国的游戏用动力学引擎开发商Havok近期用MIDWAY的《超能力特工》（Psi-Ops）来演示其动力学引擎在游戏中的应用。《超能力特工》将于2004年6月2日在PS2及Xbox上推出。

● EA运动游戏将支持Xbox Live?

4月1日，微软宣布将中止旗下的运动游戏系列XSN 2004版的销售，理由是其产品素质还比不上其他竞争对手，不过分析家指出，这是微软为了让EA的运动游戏开始支持Xbox Live而做出的举措。去年EA宣布旗下所有运动游戏的网络模式将由PS2独占1年，这极大影响了想快速扩大用户数的Xbox Live，独占的合约到今年6月中止，届时Xbox上的EA运动游戏很有可能开始对应Xbox Live。

● SEGA《球会》新作公布

SEGA旗下的SMILEBIT宣布将于6月24日推出经营、育成类游戏《J联盟 创造职业足球会！'04》，新作仍为PS2版。2003年6月5日推出的前作销售了54万套以上！

● 《忍者龙剑传》北美[illegible]

3月30日，TECMO宣布北美方面《忍者龙剑传》（NINJA GAIDEN）的出售量已经突破了50万套，北美方面《忍者龙剑传》于3月2日发售，达到这样的出货量只用不到1个月时间。要注意的是，欧美地区的游戏销售会在游戏发售后很长一段时间内保持热度，因此今后《忍者龙剑传》在北美的销售量还可能达到更大的数字。

●日元汇率影响任天堂本年利润

任天堂宣布将降低2003财政年度（2003年4月～2004年3月）的利润预期值，由原来的540亿日元（5.2亿美元）降到330亿日元（3.17亿美元）。任天堂表示，这次降低预期值的原因，主要是因为日元汇率的升值的原因。另外任天堂仍然保持其对总销售的预期值——5100亿日元（49亿美元）。

● 《明日潘多拉》BUG解除

UBISOFT于4月1日宣布，Xbox版《分裂细胞：明日潘多拉》中选择Xbox Live中的“OptiMatch”就会死机的BUG已经解决，只要上网，游戏就会自动升级并修正这个BUG。

● Xbox销售超过PS2?

来自英国的最新情报，3月21～27日一周内英国本土Xbox的销量比PS2整整多出了4000台。这种情况相当少见，原因是Xbox超大作《分裂细胞 明日潘多拉》于本周在欧洲发售，另外英国的限定版水晶Xbox也刚刚发售。至于NGC，虽然刚发售《潜龙谍影 孪蛇》，但NGC的销售数只有略微增加。

● CAPCOM预计上财年赤字

CAPCOM宣布降低2003财年（2003年4月～2004年3月）预期业绩，由原来的42亿日元纯利润降到这次的94亿日元赤字，销售额预期为510亿日元（上一次的预期值为630亿日元）。CAPCOM预期会赤字的原因在于，2003财年CAPCOM重整了欧美的销售策略，并更改了美国的软件销售日程表。此外，CAPCOM从事保险业及金融业的子公司由于解散也直接导致了117亿日元的损失。

CAPCOM®

● 《多鲁亚加之塔》新作7月发售

ARIKA、NAMCO及CHUNSOFT合作开发的《多鲁亚加之塔的噩梦 不可思议的迷宫》目前发售日定于7月29日，本作加入了“《不可思议迷宫》系列”所不具有的新要素，包括“真实时间回合制系统”及“光与影之迷宫”。

● GBA于4月正式在大陆发售?

神游公司将会在中国地区销售GBA产品的消息我刊之前就已经报道过，目前有传闻指出，神游公司将于4月推出行货大陆版GBA，随机还将另带两款正版游戏，其中一款暂定是“《马里奥》系列”作品之一，全套预计售价600元左右。

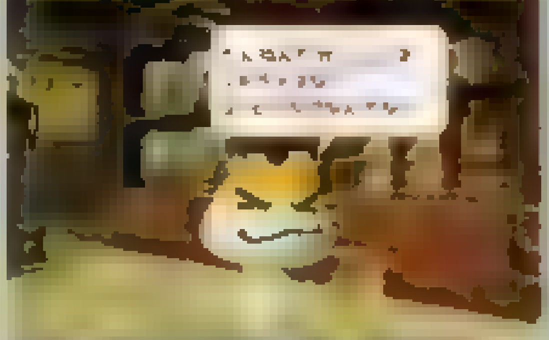
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

到哪里都在一起 多罗与流星 SCE AVG

PS2 预定 2004 年 4 月 日版

对应……未定

SCE 吉祥物多罗继续推出可爱度满分的新作。除了增加了不少生动可爱的新角色外，本作还大大强化了语言学习系统。以往教多罗一些新单词只会从它的口中说出，在新作中已经可以直接表现在建筑物的相关说明上，让人倍感亲切。而人类角色在本作中也会大量登场，从小学生到家庭主妇，从小说家到茶道老人，无时无刻不充满着温馨的气息。另外，本作并没有采用《多罗与假日》的真实背景，而是使用了普通的3D技术，想必这样会大大增强幻想气氛。你，曾经向流星许下过愿望吗？新的多罗会带给你追随流星的感觉。



汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 Ubisoft ACT

Xbox Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow 2004年3月23日 美版 49.99 美元

Xbox 上人气大作的最新资料片。山姆·费舍尔又一次扮演了拯救危机的英雄，只不过这次他不再"孤胆"，本作中加入了合作作战的概念，虽然不是真正意义上的两人游戏，但是在同类游戏中仍属首创。游戏的画面比起前作来似乎又有了一些进步，依然对应5.1 声道的音效让你身临其境。玩家在玩本作时总会有意无意地和某知名同类作品相比较，实际上两者是截然不同的。作为 Xbox 上少有的佳作，再加上 Xbox 版比其他版本要早推出数月，拥有Xbox的玩家这次要被其他的玩家羡慕死了吧？请立即和山姆·费舍尔并肩作战吧！

PlayStation2

4 月 5 日	世界冠军台球 2004	World Championship Pool 2004	SPG	JALECO ENTERTAINMENT	[illegible] 美元
4 月 5 日	搏击之夜 2004	FIGHT NIGHT 2004	SPG	EA SPORTS	49 99 美元
4 月 6 日	双面女间谍	ALIAS	ACT	Acclaim	49 99 美元
4 月 8 日	通灵王 奋斗之魂	シャーマンキング ふんばりスピリッツ	ACT	BANDAI	6800 日元
4 月 8 日	SIMPLE2000 系列 Vol.47 THE 合战关原	SIMPLE2000 Series Vol 47 THE 合战关ヶ原	SLG	D3 PUBLISHER	2000 日元
4 月 8 日	SIMPLE2000 系列 Vol 48 你就是的士司机	SIMPLE2000 Series Vol 48 THE タクシー 运转手は君だ	RAC	D3 PUBLISHER	2000 日元
4 月 12 日	英雄萨姆：遭遇战	Serious Sam Next Encounter	ACT	Jack of all Games	19 99 美元
4 月 15 日	红海 2	红の海 2 Crimson Sea	ACT	KOEI	6800 日元
4 月 15 日	炸弹人大陆系列 炸弹人赛车 DX	BOMBERMAN Land BOMBERMANKart DX	RAC	HUDSON	5980 日元
4 月 15 日	幸福操作官	幸福操作官	SLG	SCE	5800 日元
4 月 15 日	KAENA	ケイナ	ACT	NAMCO	6800 日元
4 月 20 日	杀手 47：契约	HITMAN CONTRACTS	ACT	Eidos Interactive	49 99 美元
4 月 20 日	特警判官：判官对死神	Judge Dredd: Dredd Versus Death	ACT	Evolved Games	39 99 美元
4 月 22 日	新天魔界 混沌时代 IV	新天魔界 Generation of Chaos IV	S · RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
4 月 22 日	新天魔界 混沌时代 IV（初回限定版）	新天魔界 Generation of Chaos IV（初回限定版）	S · RPG	IDEA FACTORY	8800 日元
4 月 22 日	筋肉人 新世纪	キン肉マン Generation	ACT	BANDAI	6800 日元
4 月 22 日	猩红之泪	クリムゾンティアーズ	A · RPG	CAPCOM/SPIKE	6800 日元
4 月 22 日	达比赛马 04	ダービースタリオン 04	SLG	ParityBit	6800 日元
4 月 27 日	荒野大镖客	Red Dead Revolver	ACT	Rockstar Games	49 99 美元
4 月 28 日	异度传说 狂热版	Xenosaga Freak	PUZ	NAMCO	4800 日元
4 月 28 日	鬼屋	Haunted Mansion	ACT	YUKE'S	5800 日元
4 月末	侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE	探偵 神宫寺三郎 KIND OF BLUE	AVG	WorkJam	[illegible] 日元
5 月 4 日	虹吸战士：最后关头	Syphon Filter: The Omega Strain	ACT	SCEA	49 99 美元
5 月 7 日	欧洲杯 2004	UEFA Euro 2004	SPG	EA SPORTS	价格未定
5 月 11 日	变形金刚 AMARDA	TRANSFORMERS AMARDA: Prelude to Energon	ACT	Atari	49 99 美元
5 月 27 日	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	ETC	ATENA	5800 日元
5 月 27 日	超级机器人大战 MX	Super Robot War MX	SLG	BANPRESTO	7980 日元
5 月 27 日	足球王国 Trial Edition	Football Kingdom Trial Edition	SPG	NAMCO	[illegible] 日元
5 月预定	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	GUST	6800 日元
5 月预定	世界拉力冠军赛 3	WRC3	RAC	SPIKE	6800 日元
5 月预定	电车 GO！最终章	电车で GO！ FINAL	SLG	TAITO	7140 日元
6 月 17 日	寂静岭 4	SILENT HILL4	AVG	KONAMI	6980 日元
6 月预定	樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	IREM	7140 日元
7 月 29 日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK	6980 日元
春季预定	转生学院幻苍录	转生学园幻苍录	S · RPG	ASMIK ACE	售价未定
夏季预定	幻想水浒传 IV	幻想水浒传 IV	RPG	KONAMI	售价未定
年内预定	秋之回忆 在那之后	Memories Off それから	AVG	KID	售价未定

www.plumbook.cn

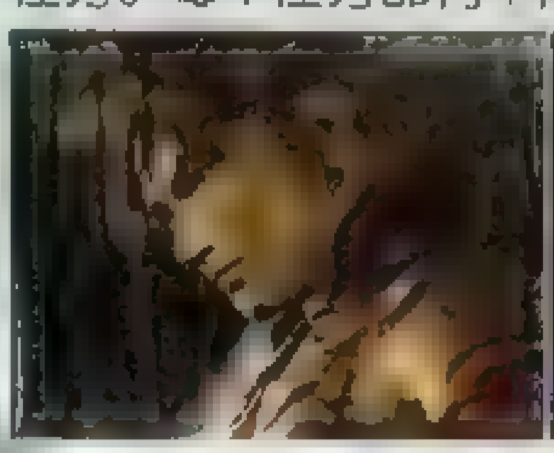
NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

红海 2

KOEI　ACT

PS2　Crimson Sea 2　2004年4月15日

前作为Xbox游戏，虽然拥有较强的游戏性，但由于恶劣的视角而惨遭滑铁卢。本作吸收了前作的诸多教训，又改为在PS2上登场，相信更会有一番作为。本作的故事紧接前作，主人公翔和菲妮为打倒神秘生命体米纳斯，使用各种武器在诸多星球上来回作战！游戏的进行方式为任务制，玩家要在大本营AG中接受任务，然后根据任务内容来整顿自己的装备。完成任务后可以获得金钱，达成特定条件后还可以获得特殊道具。游戏中的关卡多达60个，每个关卡都有数个不同的任务。每个任务都有不同的要求和限制，能够常玩常新。



GBA

Marvelous Interactive　AVG

本作是于2000年在WS上发售的同名作品的移植作。不过，由于加入了《血风录》中的人物符（也就是角色卡片），新卡片数目高达150种，并且在其他方面也有所进化，因此还是受到了“《东京魔人学园》系列”FANS的一致关注，不过与俳句有关的“句会”模式应该会让不懂日文的朋友感到头疼。游戏的主人公是在系列第一作——《剑风帖》的最后因为与强敌战斗而丧失意志的主人公的灵魂，而拥有召唤出“氏神”能力的高中生矢村俊，以及能以符（卡片）将“邪气”封印的少女水兼伊凉是他的同伴。他们的共同敌人是笼罩着整个东京的谜之邪气，在解决一个个类似于单元剧而又有着微妙关联的事件后便会慢慢接近事情的真相。“《东京魔人学园》系列”一向便以出色的剧情而著称，本作应该也不会令人失望的吧。

粗黑字体：受注目游戏
红色字体　发售日　售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年4月5日～2004年7月29日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

4月15日	星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 鏡の大迷宮	ACT	NINTENDO	4800日元
4月22日	**马里奥高尔夫 GBA之旅**	**マリオゴルフ GBAツアー**	**SPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
4月23日	**洛克人 ZERO3**	**ロックマン ゼロ3**	**ACT**	**CAPCOM**	**4800日元**
4月29日	火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集2	NARUTO-ナルト-最强忍者大结集2	ACT	TOMMY	5040日元
5月20日	光明之魂 廉价版	シャイニング ソウル お买い得版	A·RPG	SEGA	3800日元
5月28日	JAJA丸Jr.传承记	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	JALECO	4800日元
5月预定	**银河战士 零点任务**	**METROID ZERO MISSION**	**ACT**	**NINTENDO**	**售价未定**
6月17日	索尼克ADVANCE 廉价版	ソニック アドバンス お买い得版	ACT	SEGA	3990日元
6月17日	索尼克ADVANCE2 廉价版	ソニック アドバンス2 お买い得版	ACT	SEGA	3990日元
6月17日	**索尼克ADVANCE3**	**ソニック アドバンス3**	**ACT**	**SEGA**	**5040日元**

NINTENDO GAME CUBE

4月29日	PIKMIN 2	ピクミン2	ACT	NINTENDO	5800日元
5月27日	瓦里奥世界	ワリオワールド	ACT	NINTENDO	5800日元
2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	售价未定
2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM	售价未定
2004冬预定	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM	售价未定
2004冬预定	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム苍炎の轨迹	S·RPG	NINTENDO	售价未定
2004年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	NINTENDO	售价未定
2004年内预定	马里奥故事2	マリオストーリー2	RPG	NINTENDO	售价未定
2004年内预定	大金刚康茄鼓 DISK2	ドンキーコンガ DISK 2	ACT	NINTENDO	售价未定

Xbox

4月6日	双面女间谍	ALIAS	ACT	Acclaim	49.99美元
4月15日	式神之城	式神之城Ⅱ	STG	TAITO	4800日元
4月22日	电脑大战 DroneZ	电脑大战 DroneZ	A·AVG	Metro3D	5800日元
5月5日	天诛参 回归之章	天诛参 回归之章	ACT	FROM SOFTWARE	6800日元
2004夏预定	**死或生在线**	**DOA ONLINE**	**FTG**	**TECMO**	**8800日元**

www.plumbook.de

日本排行榜 UCG RANKING

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年3月15日～3月21日

1位 PS2 真·三国无双3 帝国

KOEI■S·ACT■2004年3月18日■17万4600套■累计17万4600套

继前段时间的《战国无双》后，无双系列再添一员。本作与过去作品的最大分别在于新增的SLG模式。玩家要做的不仅是拿着武器上场杀敌，还要以一国之君的身份管理好自己的国家。相信这肯定会吸引不少“《三国志》系列”的FANS。

2位 PS2 装甲核心 连结

FROM SOFTWARE■ACT■2004年3月18日■8万7500套■累计8万7500套

《装甲核心 连结》作为系列第5作登场！本作的武器和装备都增加了大量的新品种，画面和系统更是强化了不少。尤其是利用手柄上的左右两个摇杆控制机体行动的新操作方式，无论是新玩家或者老玩家都会有一种新鲜的感觉。

3位 PS2 樱大战物语 神秘的巴黎

SEGA■AVG■2004年3月18日■6万2500套■累计6万2500套

以《樱大战3》作为背景的侦探游戏。玩家作为一名侦探要调查发生在巴黎各地的凶杀事件，而《樱大战3》中除大神外的所有角色都会登场在游戏中，FANS必玩的作品。虽然本作没有加入战斗系统，但看来玩家更重视的是游戏的内涵。

4	怪物猎人 CAPCOM■PS2■MMORPG■2004年3月11日■6万2600套■累计18万6800套	
5	塞尔达传说 四支剑＋ NINTENDO■NGC■ACT■2004年3月18日■4万8400套■累计4万8400套	NEW!
6	块魂 NAMCO■PS2■ACT■2004年3月18日■4万4000套■累计4万4000套	NEW!
7	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 SCE■PS2■RPG■2004年3月18日■4万1200套■累计4万1200套	NEW!
8	机动战士高达 战士们的轨迹 BANDAI■NGC■ACT■2004年3月18日■3万9000套■累计3万9000套	NEW!
9	FC迷你版 超级马里奥兄弟 NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■3万8000套■累计35万1300套	
10	FIFA TOTAL足球 EA■PS2■SPG■2004年3月18日■3万4800套■累计3万4800套	NEW!

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年3月22日～3月28日

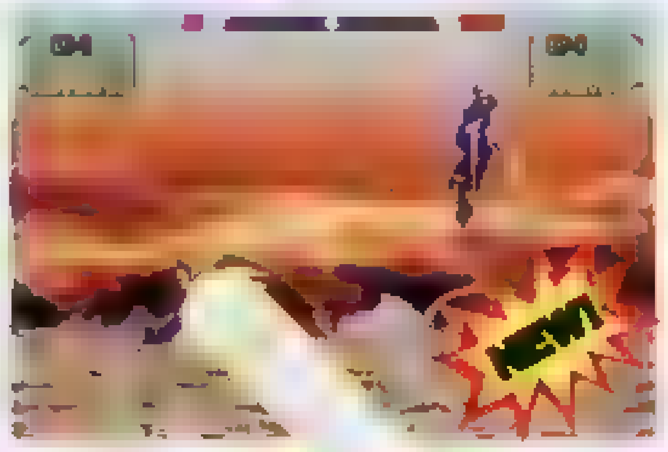
1位 PS2 勇者斗恶龙V 天空的新娘

SQUARE ENIX■RPG■2004年2月25日

“《勇者斗恶龙》系列”作品一出，我想谁也抵抗不了它的诱惑吧！尤其是这款得到国内玩家最高评价的第5作复刻版，更是引诱了不少玩家掏出钱包购买。要知道能被称为“国民级游戏”的作品并不是开玩笑的。

2位 GBA 龙珠Z 舞空斗剧

BANPRESTO■FTG■2004年3月26日



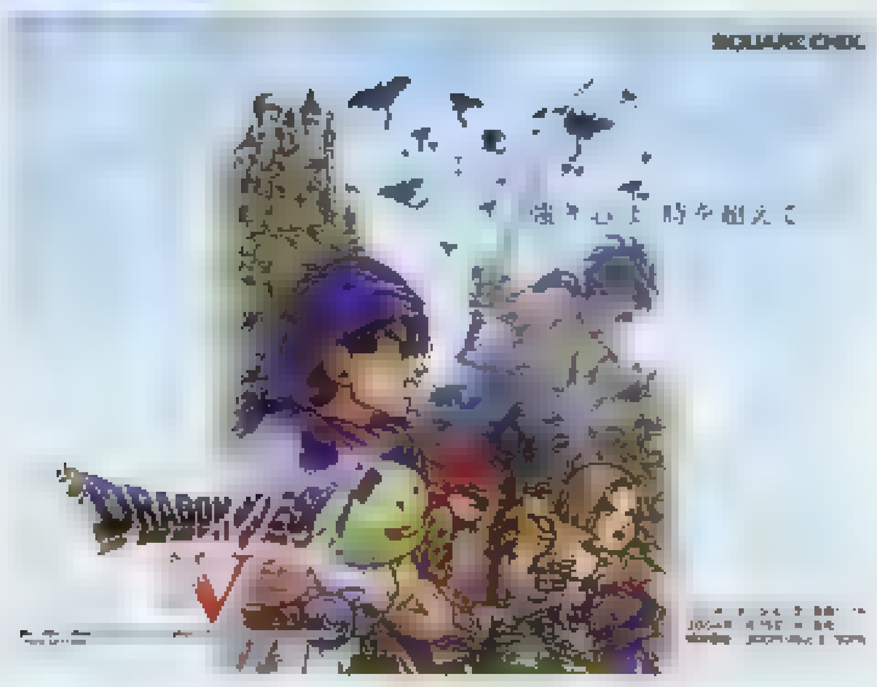
近两年推出了不少以鸟山明的经典名作动画《龙珠》所改编的游戏作品，可能因为是出于“老美”之手，游戏的素质都让人比较失望。这款由BANDAI“亲手下厨”的新作不但节奏感爽快，且角色等要素都十分丰富，必玩作品。

3位 GBA 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲

BANDAI■RPG■2004年3月26日

自从《钢之炼金术师》在动画上开始走红后，游戏厂商就没有轻易放过这块肥肉。续SQUARE ENIX在上一年年底推出的PS2作品后，BANDAI又将于GBA上推出RPG作品。与一般RPG不同的是本作不存在等级概念。

4	真·三国无双3 帝国 KOEI■PS2■S ACT■2004年3月18日	
5	职业棒球之魂2004 KONAMI■PS2■SPG■2004年3月25日	NEW!
6	金色的加修 友情的暗黑之战 BANDAI■PS2■FTG■2004年3月25日	NEW!
7	FC迷你版 超级马里奥兄弟 NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日	
8	SEGA AGES2500系列 Vol.11 北斗神拳 3D AGES■PS2■ACT■2004年3月25日	NEW!
9	口袋妖怪 火红 NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日	
10	怪物猎人 CAPCOM■PS2■MMORPG■2004年3月11日	



本期由于截稿日期的关系，最新一周的排行榜没有游戏的具体销售数量，不便之处请读者谅解。3月底的大作浪潮果然把整个游戏市场弄得如火如荼，续《真·三国无双3 帝国》在首日卖过了17万份后，在一周后的“国民级游戏”《勇者斗恶龙V 天空的新娘》更是以首发130万份的惊人成绩继续稳坐其王者宝座。可能一些原本应该在本月发售的大作都是因为要刻意躲开这个现象才纷纷推迟发售日期。当然，其他的优秀作品如《装甲核心 连结》和《樱大战物语 神秘的巴黎》也得到了不错的成绩，但在第2周的排行榜中纷纷消失得无影无踪。下期开始会增加短信排行榜，详细请留意59页的“Mobile Zone”。

www.plumbook.cn

UCG RANKING 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国游戏市场上到目前为止三大家用机种诞生的百万销量作品为47款！而日本方面同样的PS2、NGC、Xbox三大机种的百万销量作品数仅为10款！

UCG 全新版块！

开张宣言 不可否认，美版游戏（也指欧版游戏）与日版游戏有很大的不同，不论是审美观还是对游戏性的理解，而中国人从审美观上还是更容易接受日版游戏的，这也是目前我刊内容以日版游戏为主的原因，但也不可否认，相较之日本游戏界这几年由于各种原因所呈现的下滑趋势，欧美游戏界这几年却是飞速成长，尤其是游戏机游戏这一块。销售成绩的成长，也促成了美国游戏素质的整体增长，高素质的美版游戏越来越多，值得我们关注、让我们的读者感兴趣的美版游戏也越来越多了。

UCG成为中国大陆发行量最大的TV GAME类杂志并非偶然，公正地为读者介绍所有的好游戏就是原因之一。我们一直以来都在介绍好的美版游戏，但很显然，现在看来这个比例还不够大，远远跟不上精彩的美版的出产速度了。我们当然不会就此善罢甘休，这就是我们从这一期起增加“欧美游戏排行榜”的原因！

“欧美游戏排行榜”不但将告诉你欧美人现在到底在玩些什么样的游戏，也可以得知哪些欧美游戏才是精品！除了最新的游戏销量排行榜以外，我们还将在未来刊登“PS2全美版游戏销量100强”、“Xbox全美版游戏销量50强”、“NGC全美版游戏销量50强”等等丰富的内容，以求让大家从更多的角度认识美国游戏市场、认识好的美版游戏！

美国销量榜（3月14~21日）

1. **Harvest Moon: A Wonderful Life** 牧场物语 美妙人生
   ■Natsume ■NGC ■RPG ■2004年3月16日
2. **MVP Baseball 2004** MVP棒球2004
   ■EA ■PS2 ■SPG ■2004年3月9日
3. **Ninja Gaiden** 忍者龙剑传
   ■Tecmo ■Xbox ■ACT ■2004年3月2日
4. **MVP Baseball 2004** MVP棒球2004
   ■EA ■Xbox ■SPG ■2004年3月9日
5. **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** 潜龙谍影 孪蛇
   ■Konami ■NGC ■ACT ■2004年3月9日
6. **The Suffering** 受难
   ■Midway ■Xbox ■ACT ■2004年3月9日
7. **Drakengard** 龙背上的骑兵
   ■SQUARE ENIX ■PS2 ■ACT ■2004年3月2日
8. **The Suffering** 受难
   ■Midway ■PS2 ■ACT ■2004年3月9日
9. **Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm** 汤姆·克兰西的幽灵侦探团：丛林风暴
   ■Ubisoft ■PS2 ■ACT ■2004年3月16日
10. **Breakdown** 崩溃
   ■Namco ■Xbox ■ACT ■2004年3月16日

令人出乎意料，本周的冠军竟然是《牧场物语：美妙人生》。其实美国人还是相当认可NGC主机上的全年龄向游戏的，因有任天堂的苦心经营，NGC主机上的畅销作品大多数都是任天堂自己出品的老少皆宜的游戏。《忍者龙剑传》前几周刚发售时也是一举成为榜上冠军，想不到才第三周就滑到第三名了，说起来，游戏中的超高难度也真是符合美国人的口味。日式游戏本周在榜上占有5个位置。Midway的《受难》是一款硬派风格的动作游戏。

美国出租榜（2月29日~3月6日）

1. **Ninja Gaiden** 忍者龙剑传
   ■Tecmo ■Xbox ■ACT ■2004年3月2日
2. **Mafia** 黑手党
   ■Gathering ■PS2 ■ACT ■2004年1月28日
3. **James Bond 007: Everything or Nothing** 007：所有或一无所有
   ■EA ■PS2 ■ACT ■2004年2月17日
4. **Need for Speed Underground** 极品飞车 地下狂飙
   ■EA ■PS2 ■RAC ■2003年11月17日
5. **NFL Street** NFL Street
   ■EA ■PS2 ■SPG ■2004年1月13日
6. **True Crime: Streets of LA** 真实犯罪：洛城街头
   ■Activision ■PS2 ■AVG ■2003年11月3日
7. **7 James Bond 007: Everything or Nothing** 007：所有或一无所有
   ■EA ■Xbox ■ACT ■2004年2月17日
8. **Tony Hawk's Underground** 托尼·霍克 地下
   ■Activision ■PS2 ■SPG ■2003年10月27日
9. **Medal of Honor Rising Sun** 荣誉勋章 日出
   ■EA ■PS2 ■FPS ■2003年11月11日
10. **Manhunt** 猎人者
   ■Rockstar Games ■PS2 ■ACT ■2003年11月18日

出租榜上的热门游戏绝不是简单地就是与最高销量榜相同。出租游戏榜上的游戏发售时间明显就要“老”一些，可以看出，出租榜上的游戏主要就是随时拿得起放得下的游戏，因此这里几乎就是ACT、SPG、RAC的天下，榜上的10款游戏中，有4款为ACT，一般情况下，比较获得认可的动作游戏一般都会占据出租榜相当长一段时间。生活节奏紧张、没有太多游戏时间的玩家可以关注一下这个出租榜。

英国销量榜（2月29日~3月6日）

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. **Sonic Heroes** 索尼克 英雄
   ■Sega ■AVG ■2004年1月5日
5. **Unreal Tournament 2004** 虚幻锦标赛2004
   ■Atari ■ACT ■2004年3月16日
6. **Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm** 汤姆·克兰西的幽灵侦探团：丛林风暴
   ■Ubisoft ■ACT ■2004年3月16日
7. **Cricket 2004** 板球2004
   ■EA ■SPG
8. **Deus Ex: Invisible War** 杀出重围：隐形战争
   ■Eidos Interactive ■RPG ■2003年12月2日
9. **SOCOM II: U.S. Navy SEALs** SOCOM II：海豹突击队
   ■SCEA ■ACT ■2003年11月4日
10. **Final Fantasy: Crystal Chronicles** 最终幻想：水晶编年史
   ■Nintendo ■RPG ■2004年2月9日

这里的英国销量榜与其他两个榜不太相同，因为英国销量榜包括了PC游戏与游戏机游戏，而那些多平台的游戏也只被当作一款游戏进行计算。“英国销量榜”在一定程度上代表了欧洲的游戏市场动态，因为英国就是欧洲最大的游戏国。从榜上可以看出，英国游戏销量榜远不像美国及日本销量榜那么活跃，榜上最早的游戏竟然是2003年就发售的《海豹突击队II》。

“《托尼·霍克》系列”在美国玩家中的地位不可动摇，系列每一部作品都获得美国游戏媒体近乎最高的评价，每一作也都有几百万套的销量成绩。滑板运动在美国青少年当中的长盛不衰是原因之一，游戏本身的高素质更是主要原因。有机会的话，不妨你也尝试一下滑板游戏？上道的话，你也能发现无穷乐趣。

www.plumbook.cn

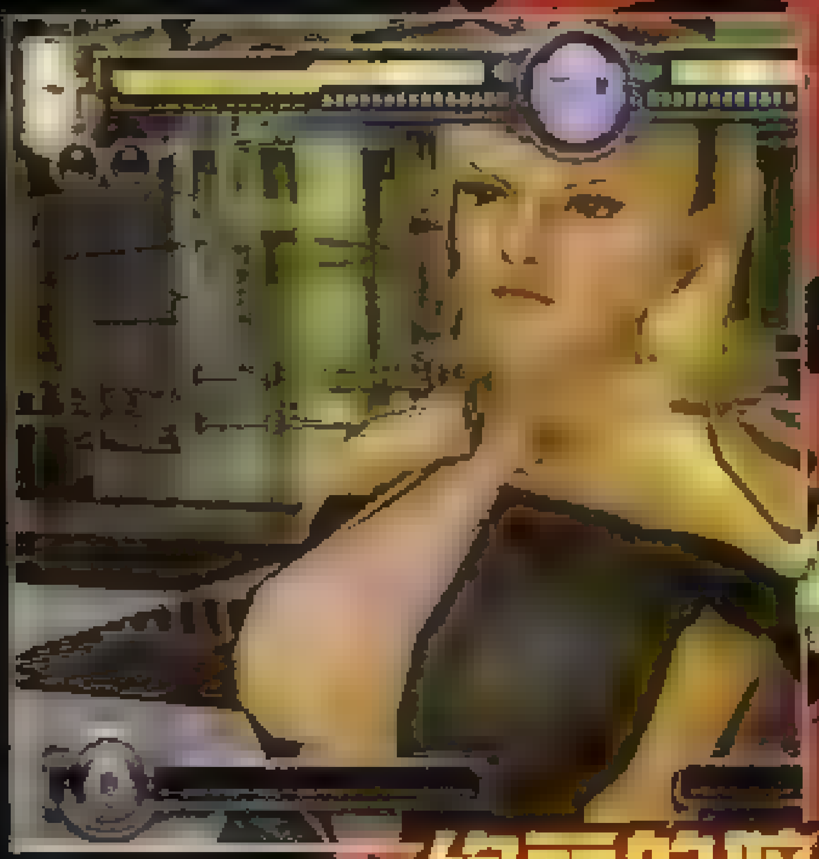
前线狙击

KOF MAXIMUM IMPACT

文：纱迦

格斗之王 最强冲击　SNK PLAYMORE　FTG
PS2　KOF MAXIMUM IMPACT　预定2004年[illegible]月29日

从1994年开始，一年一作的《格斗之王》已经成为街机界的惯例。去年E3展上SNK PLAYMORE公开了系列最新作《格斗之王 最强冲击》，和以往作品最大的不同在于，本作为PS2专用软件，而不是街机版的移植作品。但在此之后的近一年时间内，官方没有放出任何新消息。眼下在今年E3展即将召开之际，《格斗之王 最强冲击》终于又重新现身于各大媒体上！本作的角色、背景实现了全3D化，但仍然保留了2D格斗的感觉。此外还会有多名新角色登场，这一次就主要介绍本作新登场的3名新角色。



绮丽的暗杀者 LIEN NEVILLE

身高：17[illegible]cm
体重：5[illegible]kg
生日：10月17日
血型：A
出身地：[illegible]
格斗方式：[illegible]
爱好：[illegible]
重要的东西：[illegible]
喜欢的食物：[illegible]
讨厌的东西：[illegible]
特长：熟悉人体穴道

■故事背景■

故事发生在南镇（SOUTH TOWN）这个SNK迷熟得不能再熟的地方。

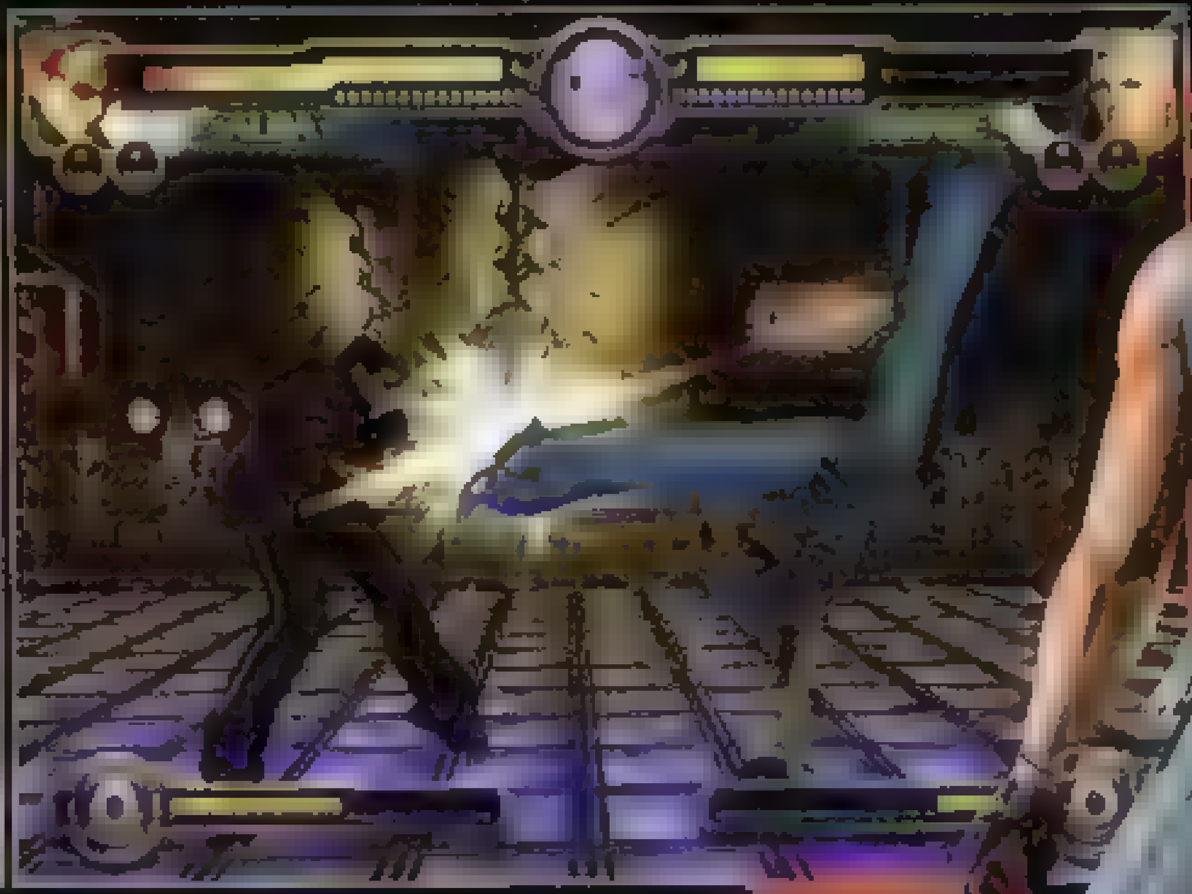
半年前，在南镇A区这个别称为“制裁之路”的地方，最强的黑社会老大菲特被暗杀。他设法暗杀崭露头角的犯罪集团“恶魔人”（Mephistopheles）的领袖“公爵”（DUKE），但失败了，自己也因此送了命。菲特对于南镇的贫民来说是一个守护者，菲特死后南镇的秩序被“恶魔人”打破了。“公爵”想要统治整个SOUTHTOWN，但他的野心未能实现，因为从小就被菲特养大的ALBA、SOIREE兄弟仍然被不少人视为领袖。不过ALBA曾出现在暗杀“公爵”未遂的现场，因此被大部分人认定为背叛者。但是弟弟SOIREE和他的兄弟们坚信ALBA不会做出这种事情。

菲特的死打破了南镇的平衡，在组织内部有不少骨干都想利用这次机会出头。为了回复往日的秩序ALBA试图接触“公爵”。“公爵”只提出了一个条件：“想要见我就把我说出来的所有人都打败！”ALBA接受了他的条件。而另一方面SOIREE为了让ALBA成为真正的领袖，也在努力着……

划时代的KOF！

虽然本次报道以新人为主，不过目前我们已经得知草薙京、特瑞、坂崎良、坂崎由莉、拉尔夫这5名人气角色依然会登场。除了他们5个人以外还有哪些角色还会登场呢？（急……）另外已经判明至少还有一位新角色，她的名字叫MINGNON，是一位红发少女。详细情报请关注本刊后续报道。

本作的系统基本上继承了系列的传统特征。除了必杀技、超必杀技之外，小中大3种阶段的跳跃、紧急回避、受身、防御崩坏、防御取消紧急回避等经典系统依然健在。此外还加入了移动至对方侧面的“轴移动”和由普通技形成连续技（听起来有点像《饿狼》里的技巧）的系统。



晓之恶魔 ALBA MEIRA

身高：17[illegible]cm
体重：66kg
生日：6月6日
血型：O型
出身地：德国
格斗方式：自己流中国拳法+格斗技
爱好：台球、开车
重要的东西：父母的照片和弟弟SOIREE
喜欢的东西：墨镜
讨厌的东西：鱼料理（尤其是生鱼片）
特长：瞬间记忆[illegible]位以内的数字

宵暗之波动 SOIREE MEIRA

身高：183cm
体重：70kg
生日：6月6日
血型：O型
出身地：德国
格斗方式：SHOOTING+[illegible]（自己流）
爱好：制作装饰品
重要的东西：哥哥ALBA
喜欢的东西：[illegible]
讨厌的东西：[illegible]
特长：[illegible]

www.plumbook.cn

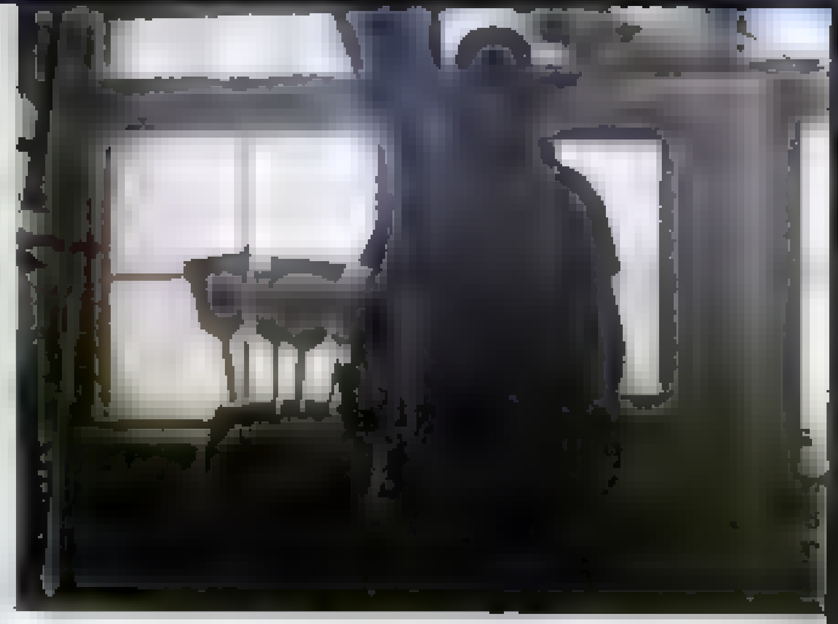
©SNK PLAYMORE

荒野大镖客 Rockstar Games Rockstar San Diego ACT

Multi

2002年的E3大展上，CAPCOM公布了一款叫做《Red Dead Revolver》的游戏，其浓郁的美国西部风格立刻让人想到八十年代FC上的《荒野大镖客》。不过这款游戏的命运可谓一波三折，数度传出CAPCOM取消游戏开发的消息。去年8月，CAPCOM正式宣布取消《荒野大镖客》的开发项目，令人十分惋惜。就在人们对于该作不抱任何希望之时，Rockstar却在去年年底突然宣布收购了《荒野大镖客》的版权，该作依然由原制作组Angle Studios开发，不过该制作组如今已经被RockStar收购，并且更名为RockStar圣地亚哥，而全新形态的《荒野大镖客》的开发工作事实上在去年秋季就已经开始了。

故事情节



游戏故事发生在十九世纪八十年代，本作的主角雷德(Red)从小生长在美国西部边境。在淘金热中，雷德一家幸运地得到了大批黄金，瞬间成为远近闻名的暴发户。然而幸运很快变成了厄运。雷德一家的事很快传到了一伙墨西哥强盗的耳中，他们的首领Javier Diego决定将雷德一家的黄金占为己有。年幼的雷德亲眼目睹父母惨死：他的母亲被烧死，父亲被枪杀，悲愤之下，他拿起了父亲落在火堆中的枪，灼热的枪把在他的手上印下了永远的伤痕，他不顾剧痛地朝着强盗扣动了板机……几年之后，赏金猎人雷德背负着血海深仇开始浪迹天涯。

6名角色的情节架构

游戏一开始，玩家扮演的是主角雷德，每个任务由多个场景构成，并且横跨多个时间段。随着游戏的进行，游戏中可供操作的角色共有6名，其中包括几名女性角色，甚至有强盗首领Javier Diego将军。每个角色都有其不同的武器，因此操作方式也不尽相同。本作中有一个叫做“死亡之眼”(Dead Eye)的系统，当雷德的特殊槽积满时，玩家就可以进入慢动作状态(又一个《黑客帝国》？)，然后以红色标记瞄准敌人。你可以用多个标记瞄准同一个敌人身上的不同部位，或者同时瞄准多个敌人，玩家可以用这种方式在一秒钟之内干掉多个敌人，或者对敌方BOSS造成重创。在该作中，玩家还可以扮演敌方BOSS Diego将军。在游戏中这是作为游戏倒叙部分的内容，讲述Diego尚未成为强盗头目时的故事。其中一个任务讲述Diego和他的军队渡河攻击敌军基地，在这一关中，Diego可以指挥大炮攻击指定地点，军队的大炮会在他的指挥下攻击他所指定的任何一个目标。另外四名角色也都有其各自不同的游戏方式和特殊能力。

◀▼为了更加忠实地再现西部传统风格，RockStar圣地亚哥对人物的设计风格作出了相当大的改动。

丰富的动作与武器

Rockstar圣地亚哥制作组为本作加入了“秘密行动”的概念。玩家可以躲在箱子、墙壁或者栅栏后面，在不知不觉间将敌人杀个猝不及防。制作组还保留了一些之前的制作成果，敌人在中弹后会疼得跳来跳去。玩家可以使用敌人的武器，只要走到武器旁边就可以将其拾起，武器收集也是该作的一个重点所在。游戏中的武器分为四种类型：短臂式武器(手枪等)、长臂式武器(来复枪等)、投掷式武器(炸药等)、以及场景武器(固定在地上的机关枪等)。所有的武器都没有狙击功能，完全再现十九世纪的感觉。

浓郁的西部风情

作为游戏的主题之一，“赏金”在本作中拥有相当高的重要性。玩家可以通过追捕强盗获得赏金，根据任务的完成情况获得的赏金也不相同。获得的赏金可以用来修补武器、购买恢复用品，并且在2至4人的多人游戏模式中开启新要素。作为一款以西部牛仔为题材的游戏，骑马、骑牛战斗的精彩场面本作当然不会错过。玩家可以在骑马的同时开枪射击，或者做出各种动作躲避敌人的子弹，甚至还可以从马背跳到火车上。骑马的系统相当独特，AI控制的马会时刻追随你的位置，当你在火车上时，它会跟着在一旁跑，让你可以随时跳回到马背上。每一种动物都有其不同的特点，例如马的速度较快，而野牛等力量型动物则可以冲进敌人的人群中，给敌人造成伤害。西部电影中经典的“决斗”场面也将在本作中登场，来自西部牛仔们的决斗要求贯穿游戏始终。

与之前CAPCOM公布的开发成果相比，投入了更多预算的本作显然有相当大程度的进化，某些场景几乎达到了实拍级画面水准。

&3DM-SMV

©2004 Rockstar CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.

www.plumbook.cn

文：沙罗

在真实之镜的另一面，等待

日本的国民级RPG"《勇者斗恶龙》系列"（以下简称"《DQ》系列"）在经过了一段沉寂之后，终于再度展开了她的冒险之旅…… 随着5代《天空的新娘》重制版的发售，8代的真正面目也离我们越来越近。副标题《天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（日文原名是《空と海と大地と呪われし姫君》，其实这里的"姫君"原意为"年轻或高贵的女子"，而并非公主。译为"公主"，相信会更符合大家的观念以及更易表达出大家的愿望吧。）和游戏LOGO的公布，更令无数的玩家望眼欲穿！

旧篇章的延续，还是崭新的里程碑？

《DQ》的正统作品至今已经推出了七作。可以说每一作的副标题（1代除外），都贯穿于整个游戏之中，将它们称为每作的关键词也绝不夸张。而本作的副标题由"天空"、"大海"、"大地"和"公主"构成，相信这些也都会是本作的关键所在。本作的世界观会是完全原创的，还是依然继承前几作的世界观呢？从游戏的LOGO中，我们能看到海水、天空的象征图以及一个女性配戴的头冠，也许它与那位"被诅咒的公主"有密切的联系吧……

洛特篇 DQ — DQ Ⅱ 恶灵的众神 DQ Ⅲ 传说的终结	围绕着勇者洛特的传说所展开的三部曲。各代的世界观完全相同。洛特除了在初代中作为主角登场以外，他的子孙后代更是活跃在后续的作品之中。
天空篇 DQ Ⅳ 被引导的人们 DQ Ⅴ 天空的新娘 DQ Ⅵ 幻之大地	从天空篇开始，"天空人"、"天空城"、"天空塔"、"马车"、"天空＝勇者"等大量新概念便一涌而入。全新的世界观和更加丰富多彩的故事，长久为人们所津津乐道。
DQ Ⅶ 伊甸的战士们	无论是游戏的故事构成，亦或是游戏的发展过程，与历代作品相比风格迥然不同。但游戏带给玩家的感受与亲切感却是殊途同归的。不知8代的内容是否会与7代类似呢？

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主　SQUARE ENIX　RPG
PS2　ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君　发售日未定　日版

前线狙击

ドラゴンクエストⅧ　空と海と大地と呪われし姫君

固定菜单

虽然8代的汉字字数大大增多，但菜单依然全部由假名构成，仍然能够给老玩家无限怀念的感觉。请大家仔细看图中的指令，里面有个别的指令已经有了变化。尤其是"なかま"（同伴）这项指令其实类似于"对话"指令，不过仅限于同伴之间的对话。闲暇时多与同伴们聊聊天，既可以增进友谊，又可以打听到一些有趣的消息，更能够从中获得一些惊喜。何乐不为呢？

©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
www.plumbook.cn

着你的是这个世界的真相！

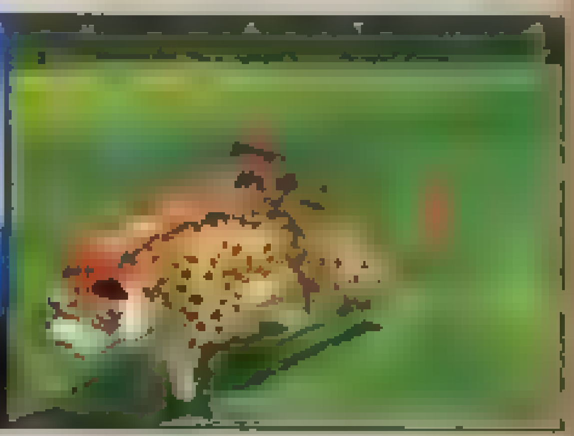
令人关注的几大要点

马车系统

马车是从“《DQ》系列”的第4作开始出现的。之后便成为了该系列的一个标志性的设定。从图中我们不难看出，本作也保留了这一设定。不过，以往的马车基本只能容纳4位同伴，也就是说，加上马车外的同伴，一共8位。那么在本作中会有什么变化吗？

▲不知在本作中是否还能够加入大量的怪物同伴？就好像5代那样。

▲船只同样是必不可少的交通工具。5代的海上音乐做得十分出色，相信本作也不会让人失望的。



▲新的交通工具——杀人豹？不知道骑上它后，会不会也跟骑陆行鸟一样不会遇敌。

地图系统

在以往的“《DQ》系列”中，玩家都只能在野外画面上使用和观察整个世界地图。然而在本作中这一设定将发生改变！玩家在洞窟等迷宫中冒险时，还能够得到该迷宫的地图，并能够随时随地地调出地图观察。这一改变相信会令那些对3D迷宫极度不适应的玩家有很大的帮助。

▲整个洞窟的内部构造一目了然！玩家再也不用担心因3D迷宫过大而迷路了。

搜索系统

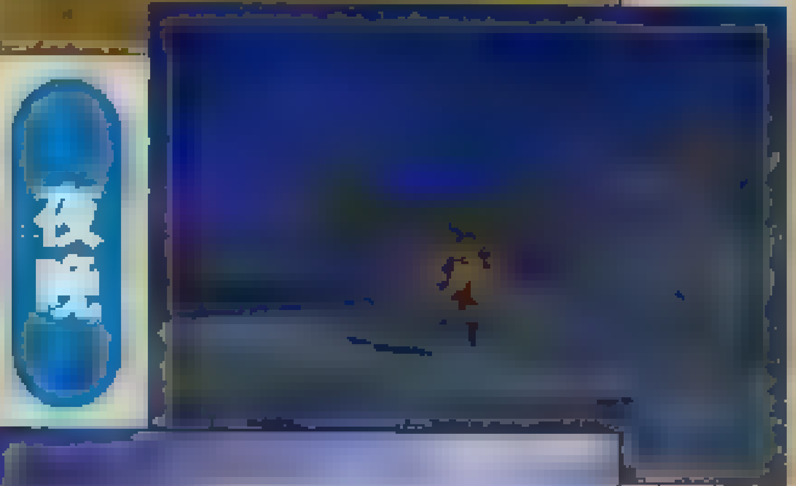
“《DQ》系列”的一大特点，就是每代都能够大摇大摆地进入民家，当着民家主人的面肆意地翻箱倒柜，搜刮一些哪怕存在着一点点利用价值的道具。这一设定到了7代以后，更“变本加厉”改成了可以将木桶等物举起并砸烂。在本作中大家可以看到，木桶不再是举重用品，主角们只能抱着它们走路。当然了，走路的速度也一下子慢了起来。另外，玩家依然可以任意打开民家的柜子，强夺一些可能根本没有利用价值的东西……

装备表示

在官方的影像中，专门收录了一段关于购买武器装备的内容。大家可以清楚地看到，之前一直装备着铜剑的主角在购买并装备了士兵之剑后，背上挂着的剑的模样也立刻产生了变化！这实在太令人兴奋了！不知道以后在得到了那些强力的武器后，它们在游戏中的造型又会是怎样的呢？霸者之剑、天空之剑、洛特之剑、金属王之剑、隼之剑、奇迹之剑……哇，光是想想，就要感动得落泪了！

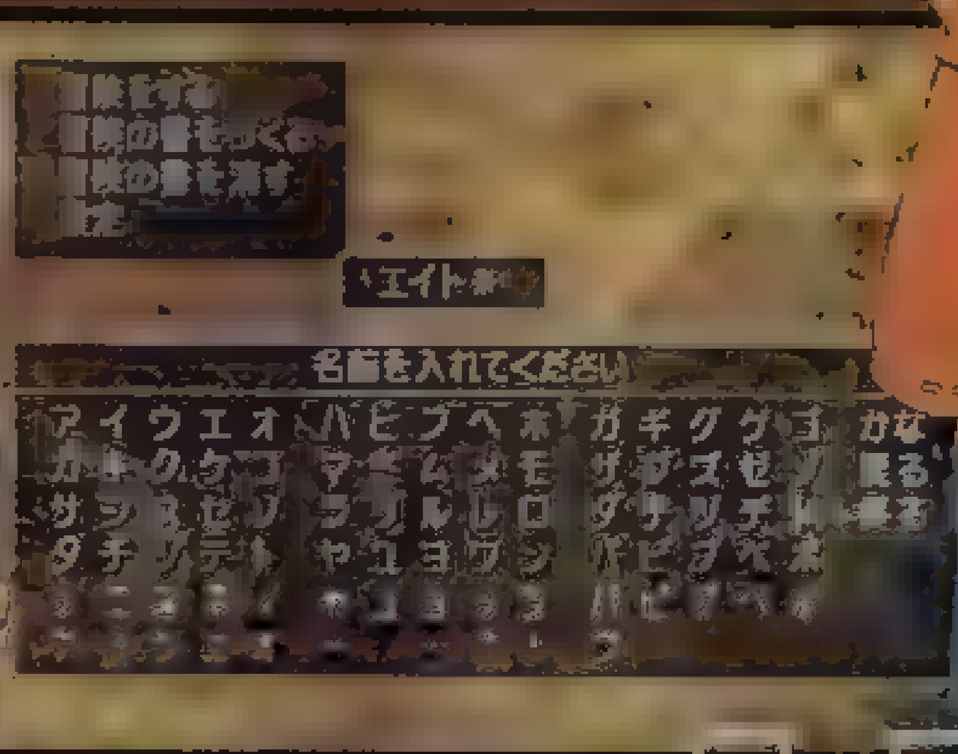
昼夜系统

随着冒险的进行，游戏世界中的时间也会自然地流逝。朝晖夕阴，一切皆能在游戏中表现出来。



主人公 艾特

本作的主角看上去是一位相当朴实勇敢的年轻人。他的身分、展开冒险的目的以及其他方面均一切不明。按照以往作品的惯例，我们也许很难将“主角　勇者”这一印象与他重叠起来，不过若按照“《DQ》系列”近来几作的惯例来分析，主角也许会从一位平凡的冒险者渐渐成长为世界的救世主哦。



▲虽然《DQ》系列的主角一开始都需要玩家自己起名字，不过根据官方公布的图片，我们这次就将主角的名字定为艾特吧！

武器 剑

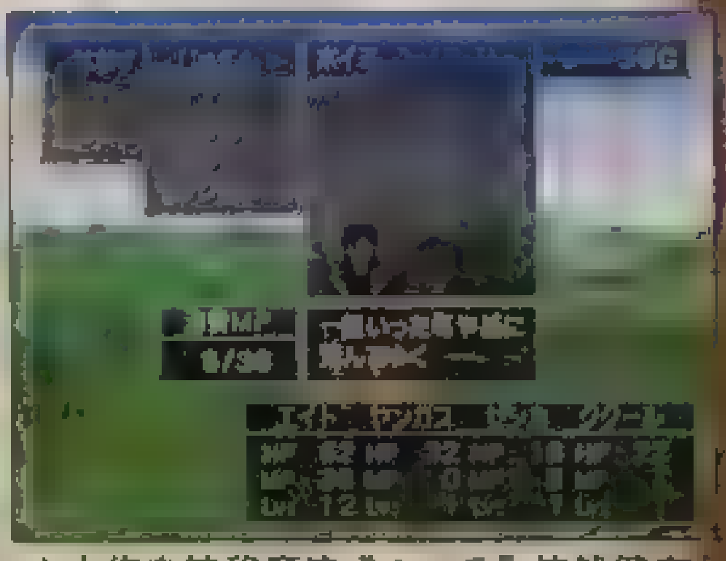
在战斗画面中我们可以看到主角挥剑攻击的身影，而且平时主角也总是背着一把剑四处活动。不过令人在意的，是他口袋中的那只可爱小动物。不知道在游戏中，它能否在战斗中给予帮助或解开一些机关呢？

www.plumbook.cn

战斗系统

感动！大感动！虽然早已知道本作的战斗画面能够观看到敌我双方的模样和攻击动作，但没有想到会做得如此出色！

普通攻击、特技攻击、魔法攻击，每种进攻方式都有不同的表现形式，整个过程也十分自然流畅，丝毫没有拖泥带水的感觉。令人恨不得能够立刻上手一试！另外通过图片大家能够看到，在刚进入战斗并设定攻击对象时，菜单的表现方式依然是历代的风格——也就是说只有当战斗正式打响之时，战斗画面才会切换出来。注意本作还可以选择每组中的攻击对象！不过这样的战斗所花费的时间是绝对超过了历代的战斗的。不知制作人员有没有想过设置一个关闭战斗画面，即与历代战斗相同的设定呢？



▲本作中转移魔法“ルーラ”依然健在，不过使用时所消费的MP又比6、7代多了，不知在战斗中还能用它来逃跑吗？

Torode 托罗蒂

▲看样子他似乎非常喜欢眼前的这只小动物，同样身为怪物的它，是不是能够和动物之间展开交流呢？而这只动物，似乎正是躲在主角口袋里的……

哇，尖尖的耳朵，全身绿色的皮肤，给人的第一印象实在太像那美克星人了。他是目前公开的几位同伴中惟一没有持有武器的角色，而且在战斗画面中也没有见到他的身影。就在猜想他也许只不过是一个客串的“我方角色”而已的时候……才发现他竟然是驾驶马车的车夫！不知这位怪物同伴的真正身分是……

武器 不明

传说那美克星人都是爱好和平的。他们可能没有强大的战斗力，但却拥有一些不可思议的能力……汗，跑题了。大家请注意观察他的手指，也许会突然间发出一些强力的魔法哦。

Kukule 库库尔

一头银发，面庞上永远挂着自信高傲的笑容。给人的第一印象便是某个地方的贵族子弟。而从他那身华丽的服饰中，更透露出了一股王家之气。说不定他是某个国家的王族成员。但也正因为如此，他总是一副独来独往的个性，也不喜与同伴合作，真是个伤脑筋的家伙。（他的样子也太像《龙珠》中的某位角色了吧……）

武器 西洋剑

在众多RPG中，通常能够装备这类剑系武器的配角，都是一些实力强劲的家伙，比如《宿命传说2》中的朱达斯。在游戏中他的普通攻击方式是横斩而非纵斩，想必论力量，他比主角要弱一些。说不定是一个攻守兼备的速度型角色。

▼真是好兴致，难道是用扑克牌来表演魔术？说不定只是为了向女孩献殷勤吧……

◎形形色色的

除了之前提到的几位角色外，已经公布的游戏影像中还有许多有趣的角色出现。是敌是友，这就要看官方以后公布的情报了！（以下的介绍均为个人猜测，相信与实际游戏会有很大的差别）

▶又一位新的女性角色。她的发型和颜色很容易让人联想起《仙乐传说》的那位忍者。不过看她一副阴险的眼神，似乎不是什么善类呢。

▶从手持的竖琴以及摆放在一旁的乐谱来看，他应该是个音乐家。虽然从样子中看不出什么端倪，不过按照该系列的惯例，应该不能加入吧。

▶啊，撒旦！传说中的世界格斗冠军怎么会变成了一介小小的占卜师？以前的那位占卜婆婆哪里去了呢？也许“水晶婆婆”将是本作的隐藏人物吧。（笑）

▶看这家伙一脸不怀好意的笑容，就知道他肯定是本作中的某个BOSS级的反派角色。虽然他在故事中的地位还不清楚，相信身分不低。

www.plumbook.cn

Yangus

洋格斯

绝对的力量型角色！虽然身材有些矮胖，但光看他手持的那把大斧子，便可以如此断言了。从他身穿的兽皮衣服来看，也许他曾当过一段时间的怪物猎人吧。手臂和脸上的伤疤更表明了他过去那不平凡的经历。不过，看到他脸上的十字伤疤，总会不由得联想到某个浪客……

武器 大斧

相信在众人之中，他的物理攻击力是最高的。不过令人担心的是，这样一个战士型的角色，是否能够使用魔法？也有可能就像6代的哈桑那样，靠一些自身的特技来弥补自身的不足吧……其实这样也不错呢，因为个人独有技往往是非常强大的。

主角过去之猜想

在官方公布的影像中，有一小段黑白的内容，想必这段内容描述的是过去的故事。一位长发男子缓缓地靠近了身穿盔甲的士兵身边，突然间拔出了剑，朝着士兵刺了下去……不知大家有没有注意到，这位士兵在被刺的一瞬间，睁大了眼，露出了他的本来面目——是不是很像我们的主角艾特呢？虽然一切都只不过是猜想，但我们目前确实对主角艾特的身分来历、冒险的目的和亲人等一无所知。也许，通过这段过去，我们能够察觉到什么吧……

在影像的最后，是一行非常漂亮的"Coming Soon"字样。如此说来……本作的发售日会不会已经离我们不远了？真心期待本作能够在明年4月以前到来！

登场角色

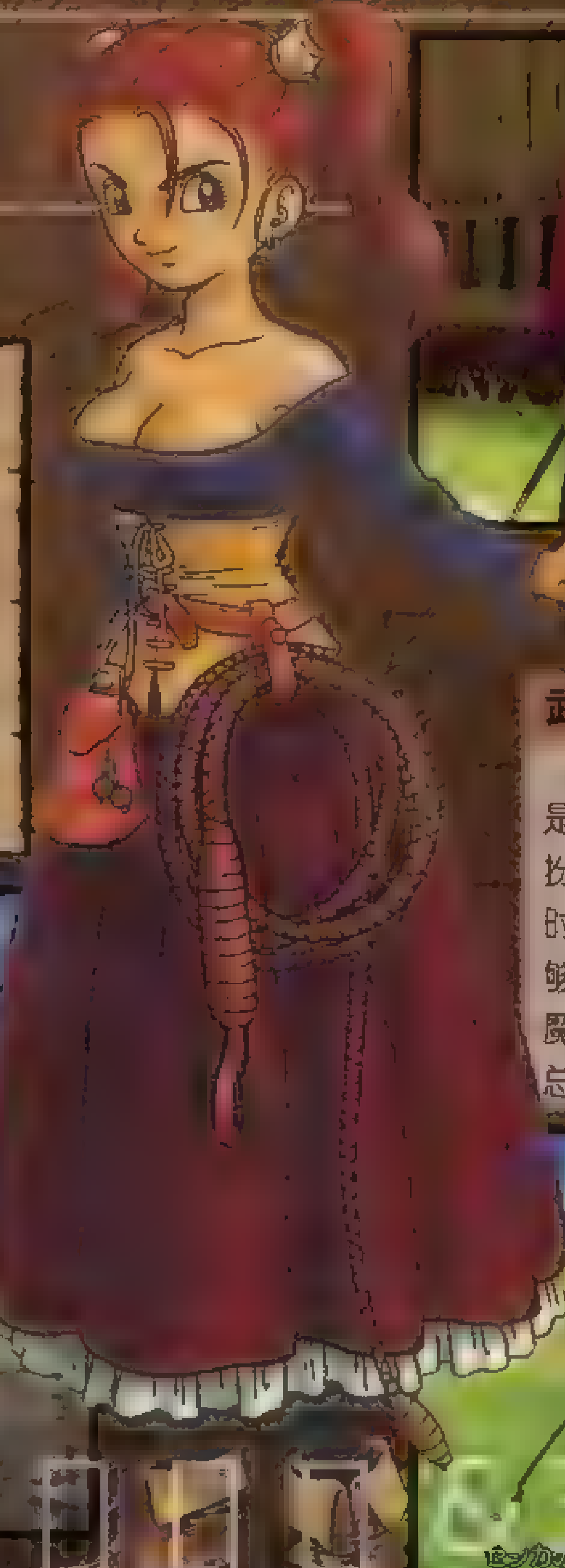
▲从服饰上来看，似乎是某个国家的守卫队长。眼神中透露着无比的自信……说不定暗地里还打着篡夺王位之类的如意算盘呢。

▲带着一副欠揍的相跪倒在地。头上竟然还戴着……这么软弱的家伙难道还会是某个国家的王子吗？还是库库尔看着顺眼多了……

▲这……这位难道就是传说中的"被诅咒的公主"？高贵的气质，清秀的脸庞，面带着微笑渐渐消失在众人眼前……也许她就是本作的关键人物！（猜错了别打我）

Jessica

杰西卡



在目前公布的资料中，她是队伍中惟一的女性。火红的头发和一对充满了活力的双眼，给人一种争强好胜的感觉。相信她在故事中将成为一位常照顾各位同伴的"大姐姐"型的角色吧。现在最令人好奇的，是她左手上拿的那个棒子。这个东西到底是做什么用的呢？（教鞭？还是学《风之杖》那样当指挥棒？）在影像中有一个她在女神像前祈祷的片段，这更令她的身分充满了谜团。

▲杰西卡甩开了库库尔的手，难道说她受到了库库尔的"调戏"？可以肯定的一点是招惹杰西卡是没有好下场的……

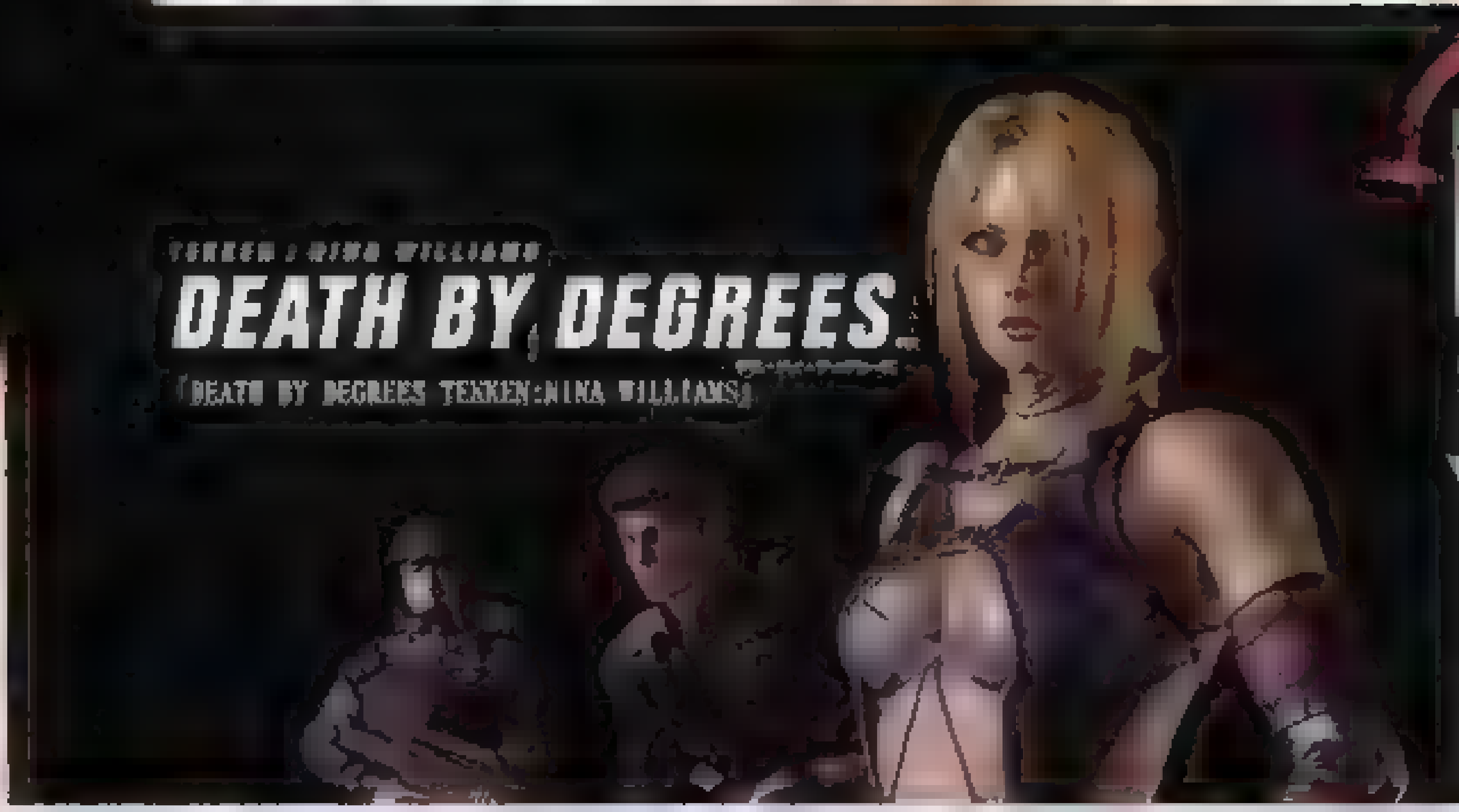
武器 鞭

在战斗以外的时间里，鞭子总是挂在她的腰间。也许她在队伍中扮演的不光是大姐姐，还将扮演新时代的……女王？鞭子在战斗中能够攻击一组敌人，另外她还能使用魔法，或许是一位出色的魔法战士。总之是游戏中不可或缺的战力。

▲前面才提到她是将鞭子挂在腰间，怎么这么快就不见了……

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：胜负师



前线狙击

于去年TGS展前夕公布的以"《铁拳》系列"人气角色尼娜为主角的原创动作冒险类游戏《尼娜》（暂名）在近日终于确定了正式的游戏名称——《DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS》。这名字还真是有些长啊！"DEATH BY DEGREES"作为主标题可谓意味十足，DEGREE有依次、逐步的意思，继"死到右边去"（DIED TO RIGHT）之后，又来了一个"排着队去死"，NAMCO起游戏名的美学还真是特别。说笑了，DEATH BY DEGREES应该解释为"一步一步地走向死亡"，身为特工"始末人"的尼娜在身处危险境地的同时，也会以自己为中心，给周围的人更大的危险。尼娜会以其冷静的头脑、非凡的身手给予对手致命的打击，让敌人一步步落入地狱。虽然是颇有意境的名字，但游戏的中文译名却让胜负师发了愁，要做到"信、达、雅"还真是麻烦，暂译的"慢性死亡"也不知各位玩家能不能满意。特此征集本作的译名，如果有什么好名字请一定来信告诉胜负师。

慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯（暂译） NAMCO A·AVG

PS2 DEATH BY DEGREES TEKKEN NINA WILLIAMS 预定2004年 日发

对应周边未定

人气角色+独特系统+个性理念=全新感受！

人物形象

事实上，本作的故事背景与尼娜所处的"铁拳世界"并没有什么关联，可以说是NAMCO开发全球总销量达2300万的"《铁拳》系列"品牌价值的一种全新尝试。因此就连人物造型方面与《铁拳》也是同中求异。以《铁拳4》为例，两个版本的尼娜除了衣着、头发的长度外，差别最大的还是五官。本作中的尼娜西方人的面部特征更为明显，不过惹火的身材和冷艳的人物感觉倒没有改变。这样有别于传统印象中尼娜的形象不知玩家是否能够接受呢？

《慢性死亡》中的人物造型

《铁拳4》中的人物造型

操作部分

本作的操作方法较为特别，采用了左摇杆控制角色移动、右摇杆控制攻击及特殊动作的独特系统。向敌人方向弹拨右摇杆就可以进行攻击，与左摇杆配合就能让尼娜做出十分丰富的动作，组合技、连续技、持械攻击、防御反击技等等。另外，如果接近墙壁进行特定的右摇杆指令输入的话就能形成"壁走"、"后方宙返"等特殊动作。

▲现在的动作游戏主角要耍酷没有"壁走"怎么行？

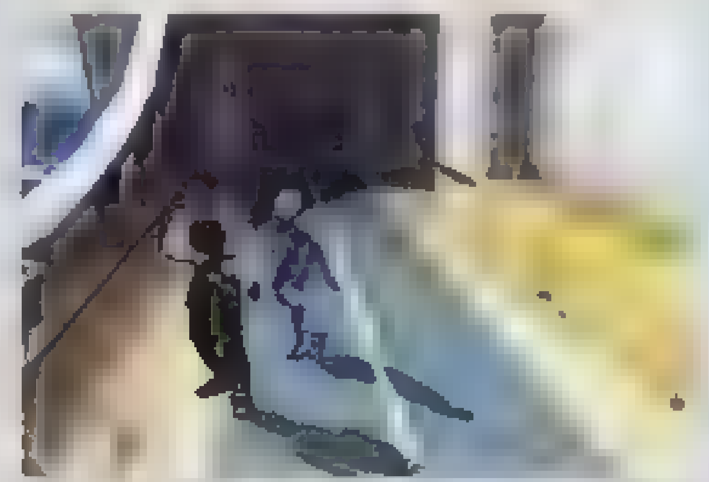
▲"后方宙返"之后应该还有各种派生技吧。

不过左右摇杆配合操作的游戏并不多见，所以很多玩家可能一开始难以习惯，为此，游戏中还设有练习模式。练习模式分为攻击、回避和实战三个部分，只要顺利通过练习，应该就能对这样的操作系统有较为直观的了解了。

▲攻击练习，按箭头弹拨右摇杆，成功与失败情况一目了然。　▲先不说回避练习，尼娜的这身泳装是否可以使用呢？

战斗部分

应该说目前为止，本作最吸引人的还是战斗部分。尼娜的招式丰富程度可能超出一般人的想象，《铁拳》中的很多招牌技在本作中都会出现，据说招式多达数十种，让人怀疑这样的数量对于一个动作冒险游戏来说是不是太多了？在此特选了几个动作与《铁拳4》中的招式进行比较。另外，悄无声息地接近敌人进行暗杀，二丁拳铳的华丽演出，以及之前介绍过的二刀流剑技都极大地充实了战斗要素，令人期待不已。



▲本作中同样具有避免正面冲突的潜入要素，有时候"《天诛》式"的暗杀更具效率。

▶DEVINE CANNON，尼娜的主力技之一，具有超强的浮空性能，不知道后续的经典连续技在本作中能否完整再现。

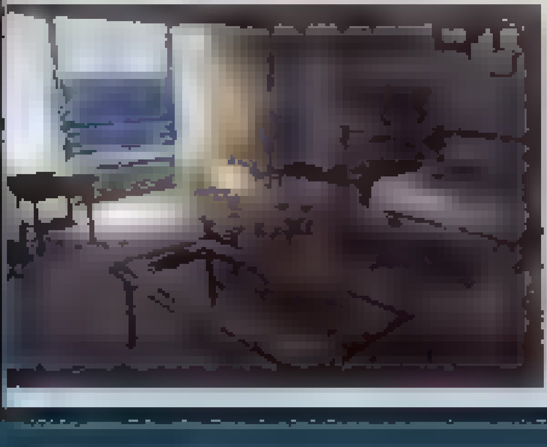
◀掌握，"《铁拳》系列"尼娜使用者熟悉得不能再熟悉的关节技起始动作，从一代开始保留至今。

▲越看越帅的二丁拳铳！不用担心操作上的不便，据说有自动锁定系统方便玩家耍酷。

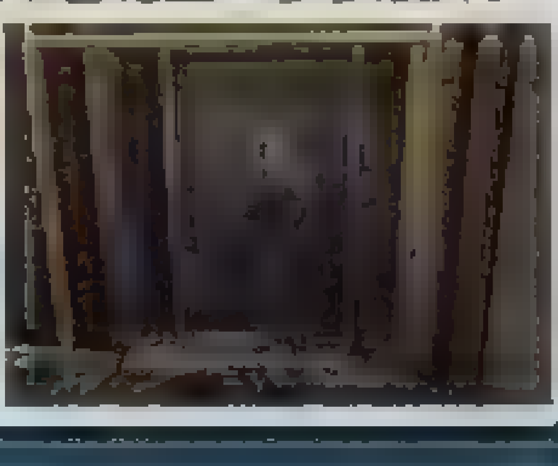
▶首捻颜固，《铁拳3》开始出现的关节技收式，攻击力颇高。不知为什么，两部作品中的同一招居然方向相反。

解谜部分

本作的类型定位于A·AVG，也就是说其中有相当比例的冒险解谜要素。在之前的介绍中我们已经了解到受雇于政府部分的尼娜伪装成地下格斗选手潜入神秘组织"卡米艾塔"的豪华客轮上调查高科技杀伤性武器"萨拉基亚"的下落，在同伴的任务失败之后，她也被囚禁了起来，而"始末人"的使命也就从这一刻开始实施。因此，尼娜的冒险也就从豪华客轮上一步步展开。



◀独特的存档点



◀指纹识别系统

www.plumbook.cn
©1994 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

红忍 荣誉的终结　VUGAMES / Tranji　ACT

Multi

RED NINJA END OF HONOR

不知究竟是哪阵风作祟，忍者浪潮在经历了8位机及16位机时代的辉煌及次世代的暗淡无光后似乎再度盛行了起来。从去年底到如今，PS2上有《Kunoichi 忍》、Xbox上有《忍者龙剑传》，而现在，脚踏两只船的VUGAMES（Vivendi Universal Games）又将推出一款以女忍者为主角的ACT游戏——《红忍 荣誉的终结》。其实早在去年的东京游戏展时，VUGAMES就证实了这款游戏的存在，到现在为止，游戏的完成度虽然只有40%，但我们已经可以通过官方公布的影像及图片大致了解到这款游戏的特点之所在了。下面，就让我们一同进入16世纪日本战国时代的幼女忍，啊不，红忍的世界中吧。（大汗……）

—文：卡伦

PROLOGUE

"大家……都死了……"

年幼的小女孩躲在残砖瓦砾下，用惊恐的目光看着充斥在眼前的红及铺天盖地的喊杀与悲鸣。

熊熊烈火的红，鲜血飞溅的红……就如同她身上的那件衣服的颜色一样，艳丽而浓重。

"这里，这里还有一个！"

伴随着一声大喊，瓦砾被踢开了，失去藏身之所的女孩不敢抬起头来，只是将身子蜷缩成一团瑟瑟发抖着。

突然，一根冰冷的钢丝紧紧缠住了她的脖子，将女孩硬生生地拉了起来。她拼命想将钢丝扯断，但挣扎却令钢丝越勒越紧；她想大声呼救，但张大了嘴发出的哭喊声却连自己都几乎无法听闻。

一缕鲜血自脖颈的钢丝处缓缓滑落……

女孩就这样被钢丝吊在了一棵枯木上，虽然顽强的生命力令其还有一丝知觉，不过，那大概也持续不了多久了吧。她目光呆滞地盯着那火焰还未熄灭的废墟某处，一具已残缺不全的尸首就倒在那里。

"爸爸……"

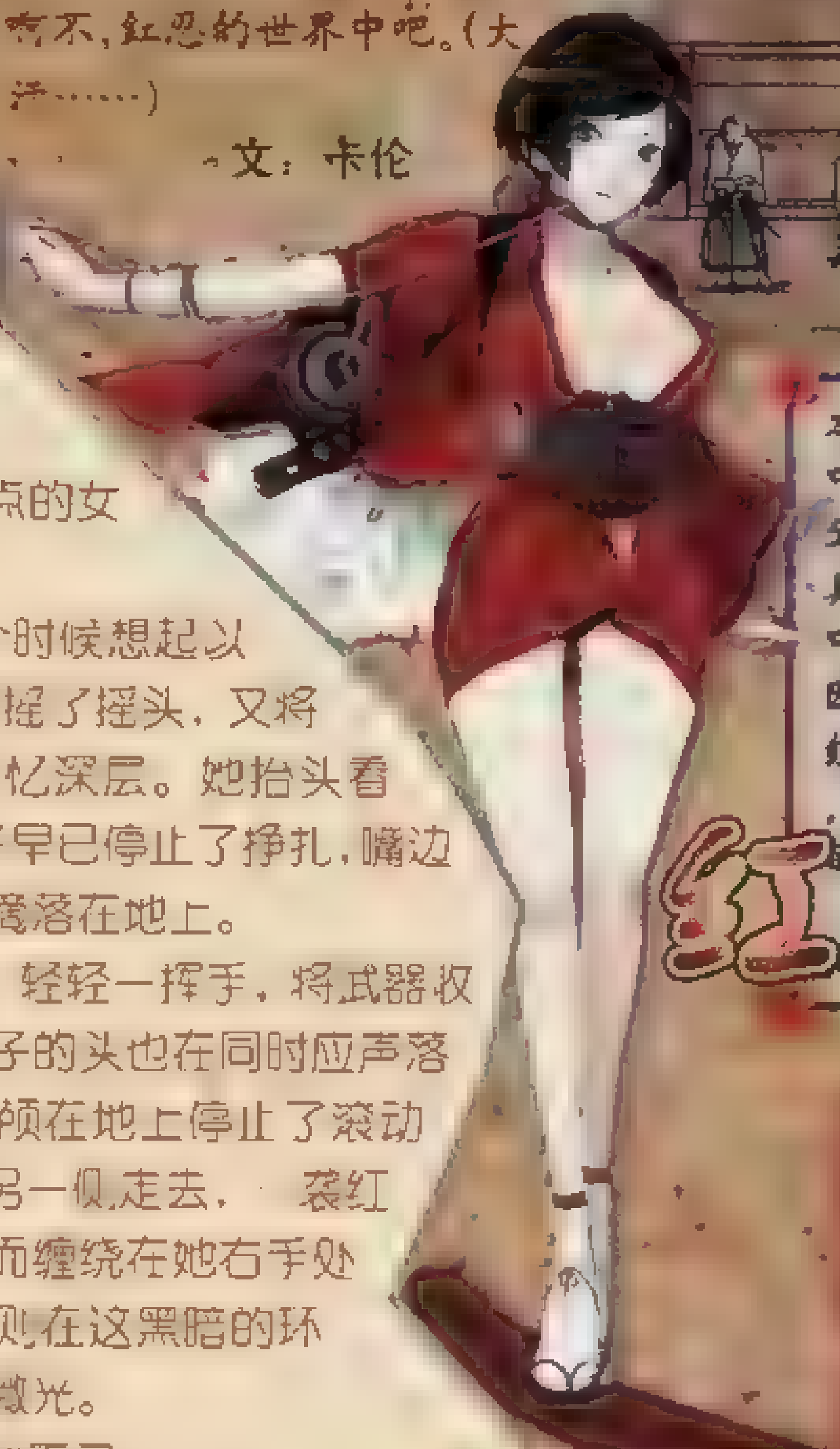
已经长大了一点的女孩睁开了眼睛。

"怎么会在这个时候想起以前的事？"红轻轻摇了摇头，又将那段回忆封在了记忆深层。她抬头看去，面前的那个男子早已停止了挣扎，嘴边流出的鲜血一滴滴滴落在地上。

红皱了皱眉头，轻轻一挥手，将武器收了回来，而那个男子的头也在同时应声落地。她看着那颗头颅在地上停止了滚动后，扭头向屋邸的另一侧走去，一袭红衣显得格外醒目。而缠绕在她右手处的那件杀人利器，则在这黑暗的环境中放射出冷冷的微光。

那只是一根钢丝而已。

一根曾几乎令一个小女孩丧命，如今却反令无数人心惊胆战的钢丝……

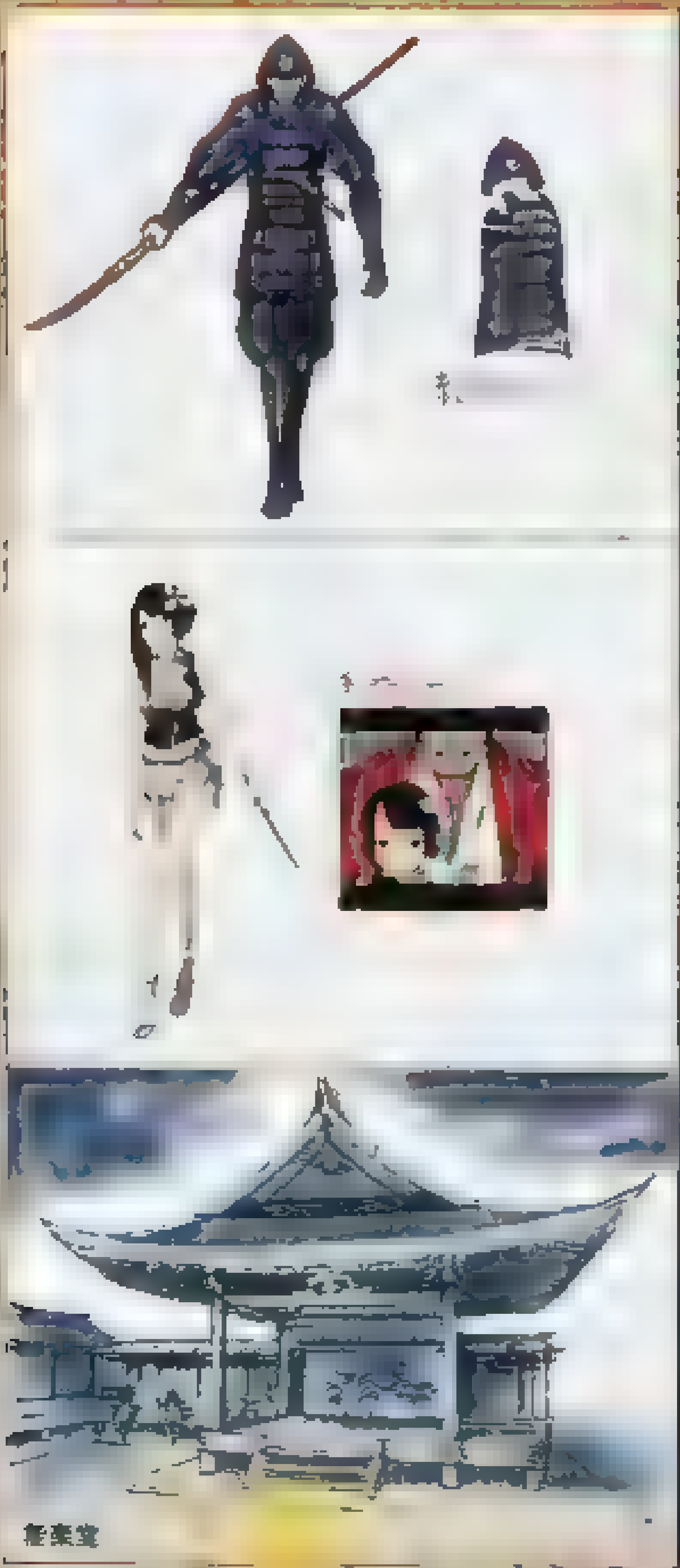


红

本作的女主角。在幼时的那场浩劫中，红失去了一切。家园、玩伴、父亲，以及她身为一个小女孩的纯真……一切的一切都在烈火与屠杀中化为虚无。虽然不知道是什么原因，但红活下来，并且加入了忍者组织却是不争的事实。但从那之后，她便成为了一个只为复仇而生存的机器，只要能刺杀灭门之敌——"黑蜥"一族的忍者，即使血流成河也在所不惜。

铁弦

名为"铁弦"的钢丝便是红在执行任务时的主要武器，而在它的前端，还可以通过附加上刀、铁秤、叉子等武器而衍生出众多招式。攻击敌人身体的每个部位都会产生不同的效果，玩家也可以选择用铁弦缠住敌人脖子将其挂到房梁上勒死，或者在敌人必经之处预先设置好铁弦，那样待其经过之后便会身首分家。此外，铁弦的作用并不只在于攻击敌人，玩家还可以利用它来实现移动、降下、飞越等各种动作。



佐藤信介

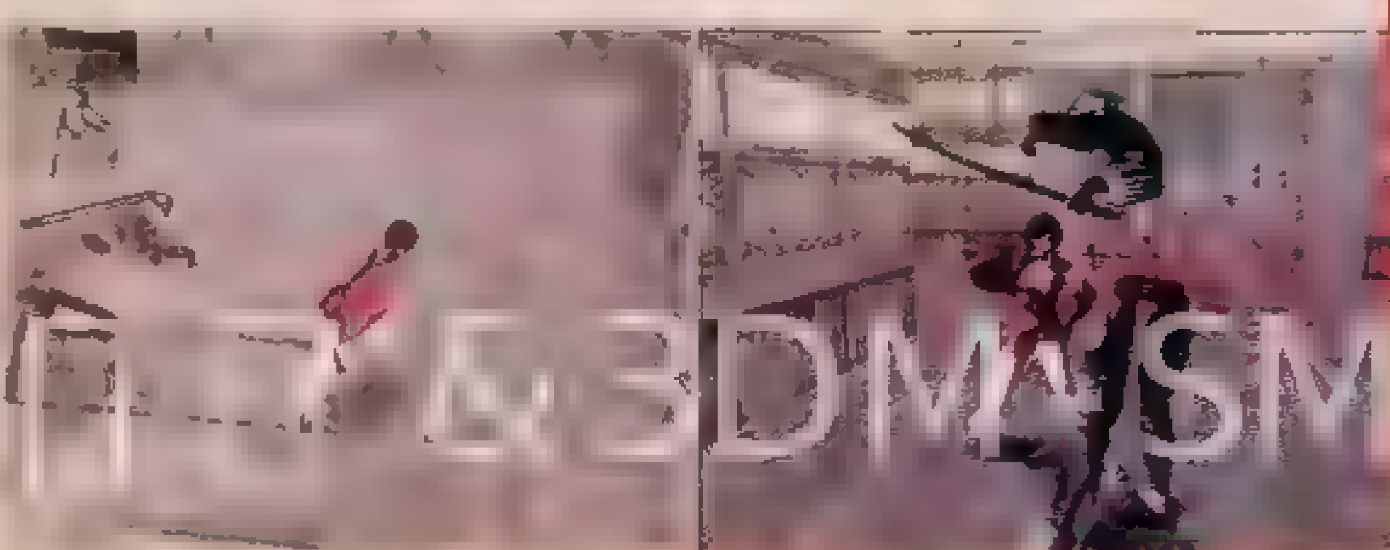
[illegible]

PROFILE

著名电影导演，1970年出生于日本广岛，在就读于武藏野美术大学时便凭借短篇电影《寄肉产肃》而获得94年匹亚（PFF）电影节的金奖，代表作有《爱之歌》及《修罗雪姬》。这并不是佐藤信介首次涉足游戏领域，早在此之前，他便曾担任过《铁拳4》的剧本及人设工作，还有《真三国无双3》的片头动画导演。有了他的参与，相信这次的《红忍》应该也不会令人失望吧。

多种多样的斩杀动作

从官方的几段预告片中我们可以看出，虽然红只是一个小女孩，但经受过忍者训练的她下手之狠辣却与职业杀手毫无二致，甚至有过之而无不及。利用变化多端的铁弦，以及小太刀、吹箭筒等副武器，红可以做出数种攻击动作，而其最终的表现效果也相当血腥，在宣传动画中肢体横飞鲜血四溅的场面不在少数。与《Shinobi 忍》和《Kunoichi 忍》有所不同的是，本作并非只追求斩杀乐趣的游戏，如果非要比较的话，倒是与《天诛》系列有几分相似，都是以潜入为主杀敌为辅。



©2004 Vivendi Universal Games,Inc.

www.plumbook.cn

伊莉丝的工作室 永恒玛娜	GUST	RPG
PS2 イリスのアトリエ エターナルマナ	预定2004年5月27日	日元

文：猫太

前线狙击

イリスのアトリエ エターナルマナ
Atelier Iris -Eternal Mana-

继上次首次报道了新作的3名主要角色和5个精灵种族外，官方继续公布了一些新要素。其中包括了延续前作《维奥拉特的工作室》的商店调合系统、新角色、新玛娜等众多让人兴奋的东西。除此之外还公布了一些新作世界中的关键人物和地点，这些元素都将会把游戏的内涵再一次提升。如果大家想更深入地了解新作的具体内容，那么一定要留意以下的报道哦！

新角色

诺恩

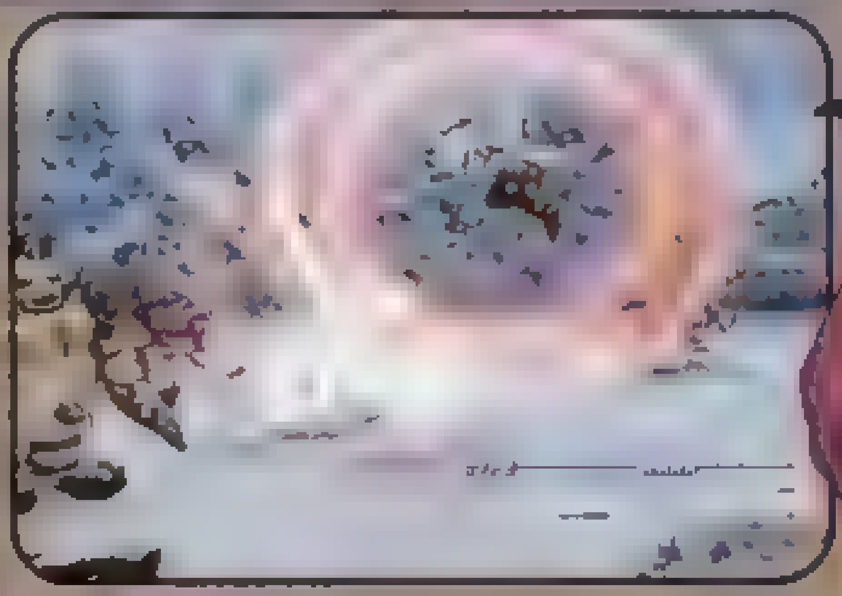
在智者塞尔达尼亚身边照顾日常工作的少女。她拥有尾巴、猫耳等猫身上应该有的特征，究竟是什么种族连她自己也不太清楚。虽然平常都是在做一些类似下人的工作，但塞尔达尼亚一直当她是自己的女儿般看待。当她遇到男主人公克雷恩后，打算偷取克雷恩祖母留下的纪念书籍。由于得到塞尔达尼亚的教导，因此也懂一些基本的炼金术，毕竟还是初学水平。塞尔达尼亚告诫她千万不能在其他人面前使用炼金术，看来诺恩的炼金术等级与克雷恩还差远呢！

Profile
年龄：13岁
身高：120cm
体重：不明
爱好：所有的食物
讨厌：孤独的地方
梦想：能帮助塞尔达尼亚大人

▲诺恩看起来整天嬉皮笑脸的，不知道是不是一个靠得住的同伴呢？

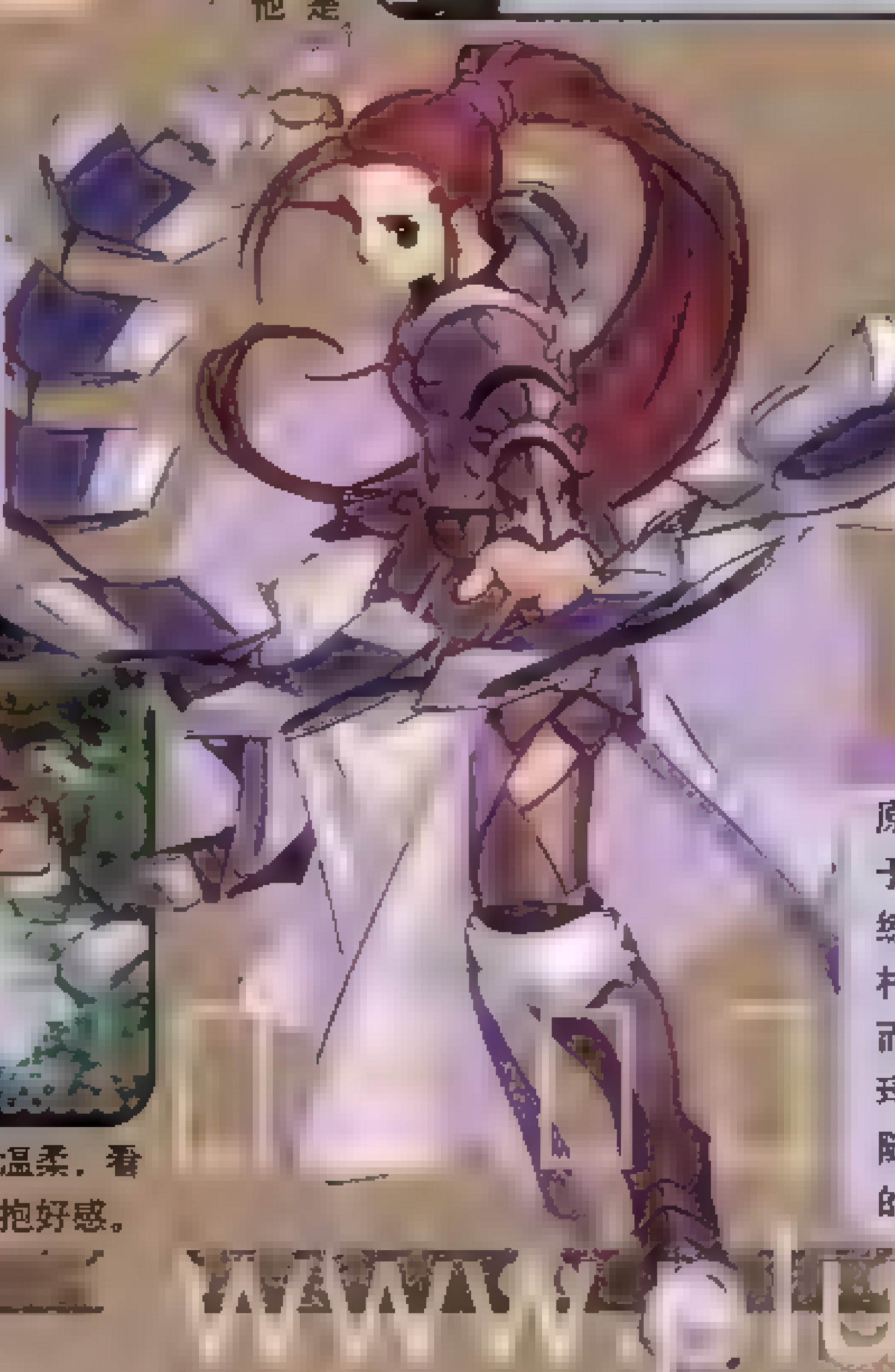
阿伦

刚到达卡博克村的高级剑士，但并没有因此而成为怪物猎人。拥有聪明的头脑、冷静的思维等一切美形男子都应该拥有的东西。在到达卡博克村后一下子成为（女性？）人气的人物。他并没有对任何人说过自己的过去，所以了解他的人几乎不存在。当他遇到以打开天空都市亚邦贝里之门为目标的两名主人公时，加入成为同伴。但他进入亚邦贝里的目的依然是一个谜。虽然充满了谜团，但他的确是队伍中起主导作用的角色。



▶阿伦的剑技非常华丽，想必是战斗中的主力角色。但神秘的他会一直跟着两名主人公行动吗？

Profile
年龄：18岁
身高：171cm
体重：60kg
爱好：动物
讨厌：牧鲁
梦想：打倒牧鲁



玛丽达·力克西斯

原属阿尔卡班纳骑士团的团员，而阿尔卡班纳骑士团也由于敬崇天空都市亚邦贝里而在当地出了名。本来因为要修练剑术而外出，但听到奇怪的传言后便立刻赶回卡博克村。回去后发现原来的骑士团已经变成了一帮冷血的人，而在骑士团的哥哥也失去了原有的正义感和温柔……玛丽达做事非常认真，绝对不会转弯抹角，不喜欢随随便便的人。不喜欢做细活，尤其是缝纫等需要细心的工作。

Profile
年龄：24岁
身高：172cm
体重：60kg
爱好：可爱的东西
讨厌：细活，无法忍受的东西
梦想：将性格改变后的哥哥复原

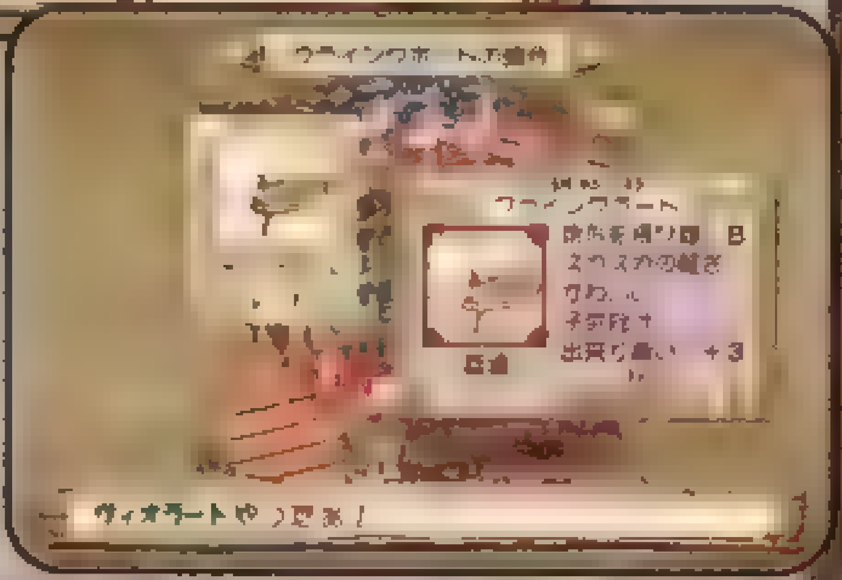
▲可能由于自己的性格和哥哥以往的温柔，看到克雷恩这种反应迟钝的男性似乎不抱好感。

www.plumbook.cn
© GUST CO.,LTD.2004 Illustration：

商店调合

从上一作《维奥拉特的工作室》开始，玩家就可以在自己家以外的地方进行调合，只要身上带够了调合用的道具，就能在各地的酒馆中实现即时调合。这样不但免除了每次都要回家的麻烦，而且还大大增加了游戏的乐趣和减少了沉闷度。为了能把以往受欢迎的系统保留下来，新作也增加了“商店调合”系统。与玛娜调合不同的是“商店调合”并不需要玛娜的帮助，但调合出的道具也与玛娜调合不尽相同。具官方消息，商店调合中可以创造400种以上的道具，可谓系列有史以来的一大创举。而玩家在不同的商店的调合也会影响该商店以后的发展和事件，光是想想就让人兴奋不已。

◀酒场调合是前作人气的系统之一，能有效率地利用时间当然皆大欢喜咯！



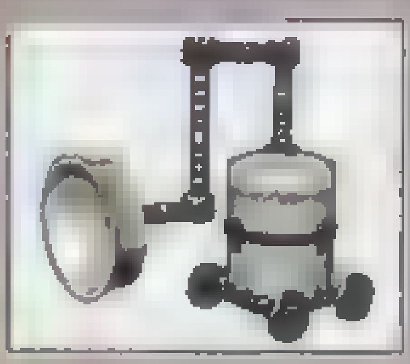
▶新作的商店调合到底是在专门的商店中进行还是像前作一样在某些建筑中附带调合功能呢？

商店调合中可以得到的道具

熊面包（くまさんパン）
源素：木素、炎素、力素

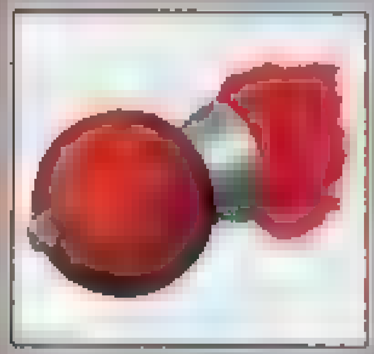
周围是松脆的面包，里面则是香甜的蜂蜜，再加上由树的果实做成的眼睛和鼻子，无论是大人或者小孩都同样喜欢。但毕竟只是面包，携带时间不能过长。

吸入机（吸い入むじょ）
源素：空素、力素



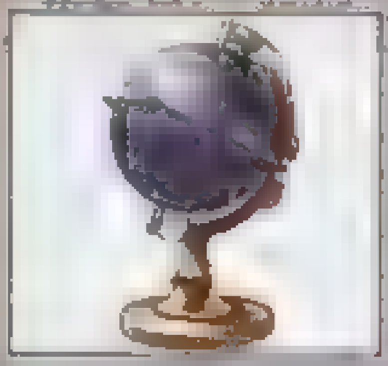
不管什么东西都可以吸进去的机器。问题是新作中并不是用此道具来扫除，而是用于战斗…… 另外要说的是商店调合出的道具都由店主命名。

火箭炸弹（ロケットフラム）
源素：炎素、空素、力素



组合了火箭和炸弹的超强力道具，但作用并不是用于利用爆炸伤害敌人，而是利用爆炸后的喷射速度撞向敌人让它们受到严重的伤害，实在恐怖……

天球仪
源素：力素、光素、雷素



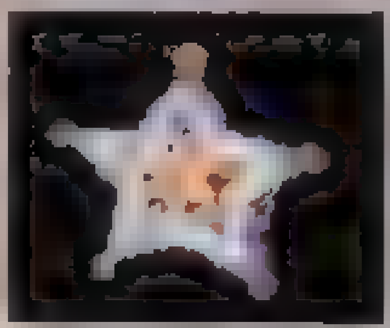
拥有了此道具后就可以得到天体的所有位置。但游戏世界的人似乎都不清楚地球以外的东西，难道此道具的作用在居民的手上就会变成了“投掷武器”？

玛娜调合中可以得到的道具

回复瓶（リフュールポット）
源素：水素

男主人公克雷恩最初可以调合的回复道具，效果不是那么显著，但对于初期来说是冒险的必须品。与克雷恩的战斗技能并用后可以增加效果的范围。

流星（メテオール）
源素：岩素×5 空素×2



从天空的另一端落下，具有神秘玛娜之力的物品，人们称之为流星。如果在游戏中作为攻击道具使用的话就可以发挥隐藏在内的特殊元素之力。

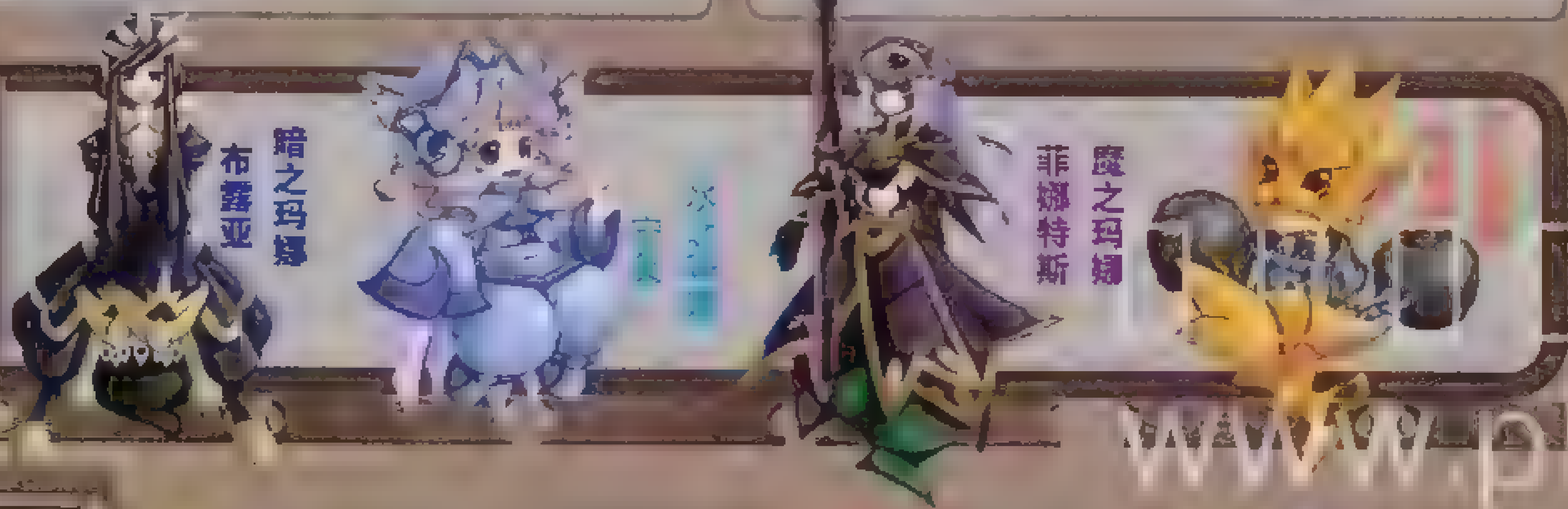
树胶药丸（ガッシュの丸药）
源素：炎素

拥有非常难闻的气味，无论是谁也无法忍受，就算是熟睡中的角色在嗅到了该味道后也会立刻惊醒。如果衣服沾上该气味无论怎么洗都洗不掉。

冰炸弹（レヘルン）
源素：水素

“《工作室》系列”中最经典的攻击道具莫过于此。克雷恩初期就可以调合此道具，只需使用水素便可以实现了。属量产型道具，初期战斗必备物品。

新玛娜



www.plumbook.cn

前线狙击

杀手47：契约

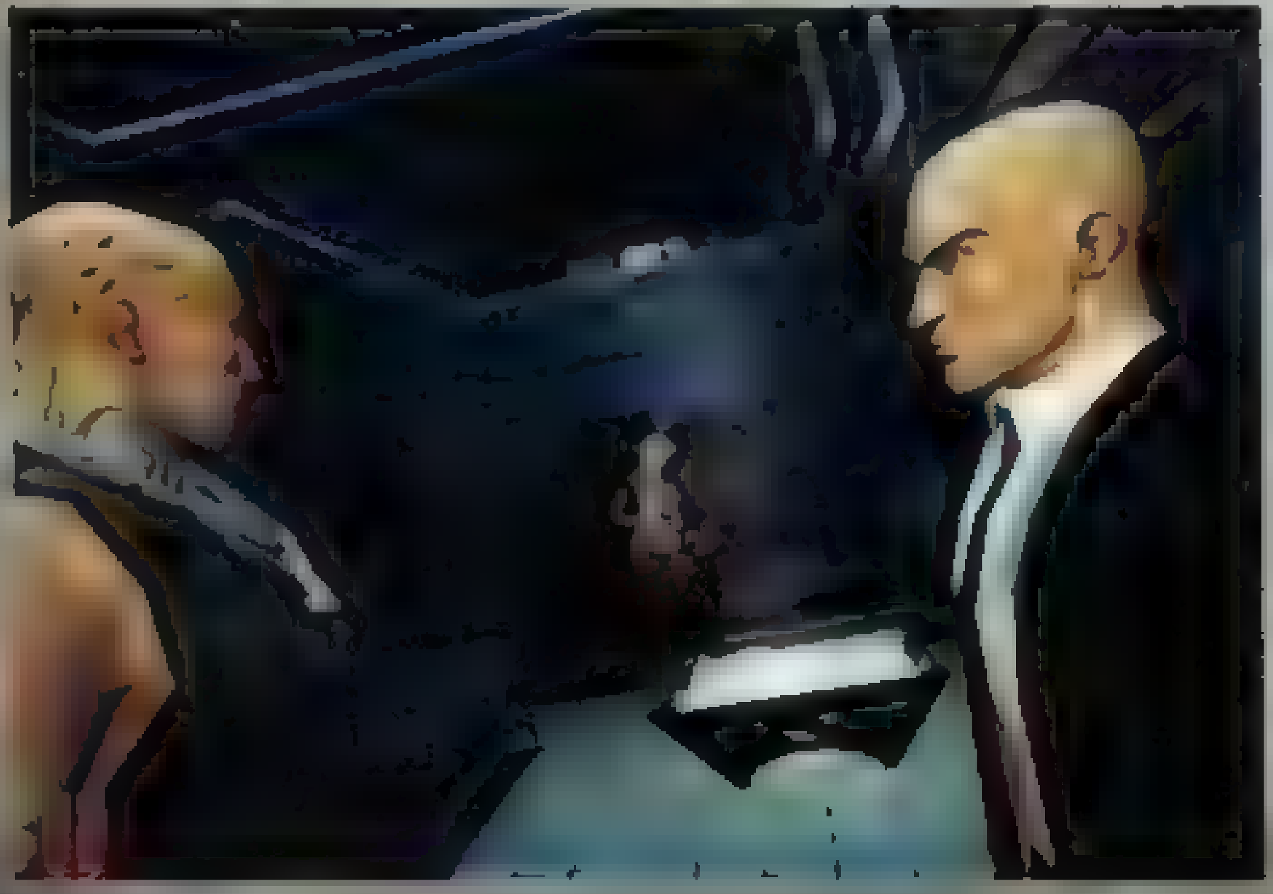
文 多边形

2000年PC上推出了一款叫做《Hitman：特工47》的游戏，受到了不少玩家的喜爱，其后的续作使同时推出了家用机和PC版本，同样大受好评。这两款游戏都允许通过多种多样巧妙的方式过关，给玩家留下了丰富的想象空间，并且提高了游戏的耐玩价值。如今位于丹麦首都哥本哈根市的开发商IO Interactive正忙于系列第三款游戏的制作，"特工47"将会在《杀手47：契约》(Hitman Contracts）中再度展开刺杀行动。

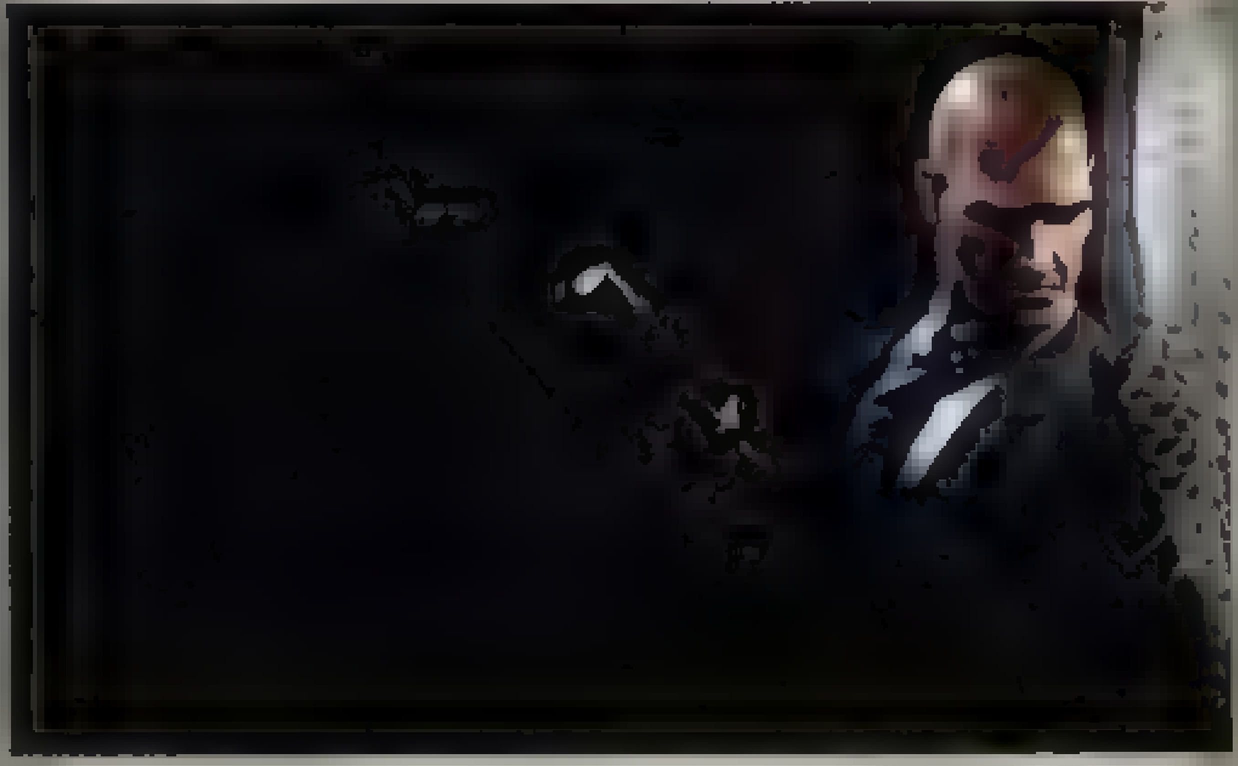
杀手47：契约 Eidos IO Interactive ACT
Multi Hitman Contracts 2004年4月20日

情节：挖掘人性阴暗面

游戏一开始，受伤的特工47置身于巴黎的一家旅馆中，他受了严重的枪伤，正在服用止痛药。传说人在临死前脑中将会浮现一生的记忆，如今特工47就是处于这样的状态。在剧痛的刺激之下，过去的一幕幕仿佛幻觉般在他眼前闪过。《契约》的故事就这样以倒叙的方式开始了。根据该作关卡设计师Rasmus Hoenjengaard所述，本作的设计目的就是让玩家感受刺客阴暗的心理。游戏中的各个任务相对独立，同时也互有联系。这次IO公布了三个关卡，从中可以看出该作的特点。例如在某个任务中，特工47受雇于失踪少女的父母，他的任务是调查一位被判无罪的嫌疑犯，雇主认为他就是杀害自己女儿的真凶。这次任务发生在一家肉类公司的屠宰场中，正如制作人所说，"本作的制作目的就是要深入挖掘人性的阴暗面"。



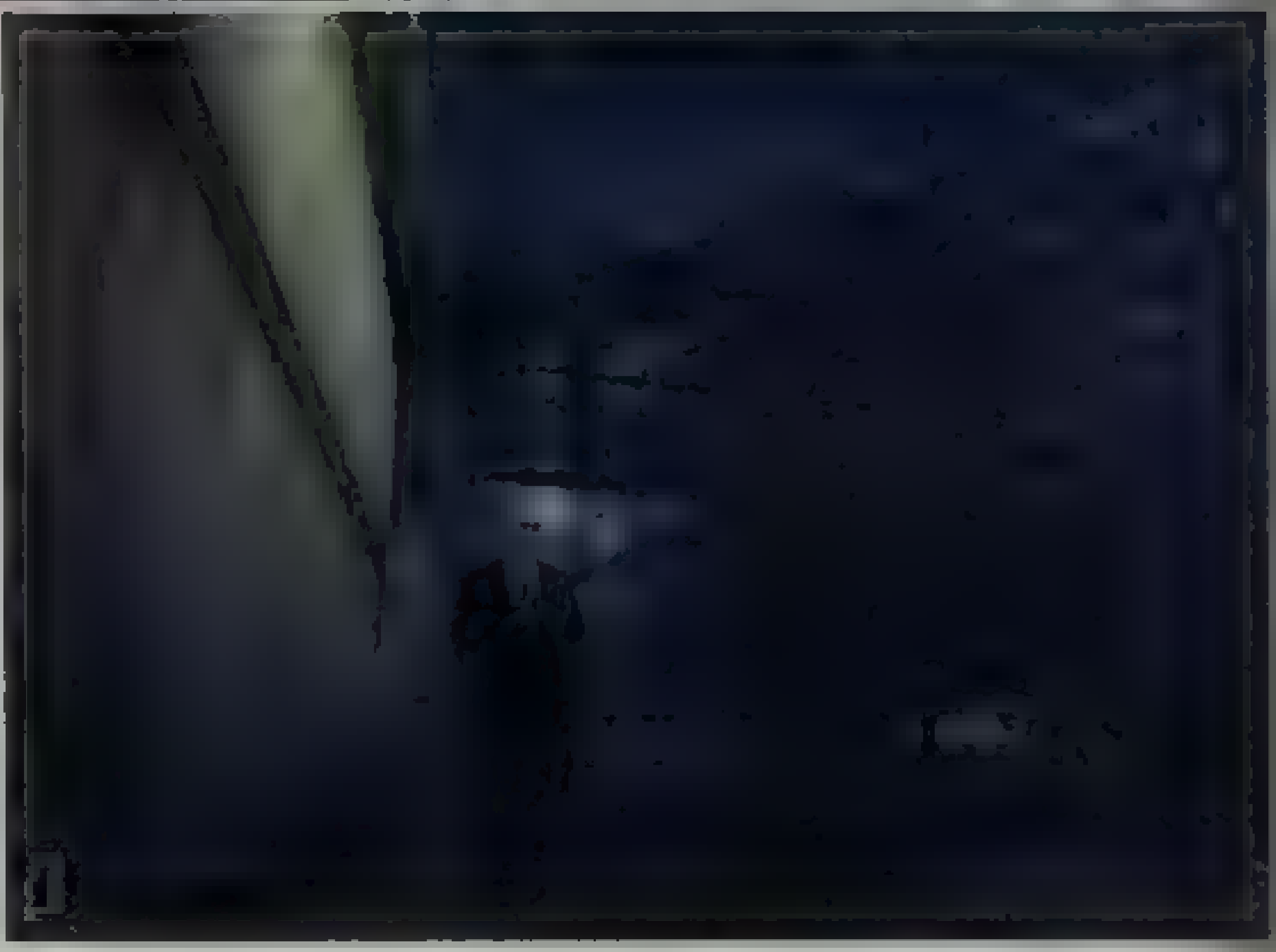
花样百出的新武器



在本作中特工47有超过30种武器可以使用，还有一大堆新加入的近身搏斗用武器和新的攻击招式。敌方AI水平更高，他们对于突然出现的人影和细微的响动更加敏感。当处于警戒状态时，他们会排成防御阵型防止来自各个方向的进攻。与前作相比，《契约》最大的特点就是更加注重近身搏斗。游戏中出现了更多的近身武器，这些武器有杀猪刀、挂肉钩、注射器、铁铲、火钳、还有——枕头，你没有看错，在该作中你真的可以用枕头干掉对方。枕头的另外一个妙用就是你可以用它阻止对方呼叫同伴。近身攻击的招式十分丰富，根据玩家攻击方向的不同，使用同一种武器也将做出不同的攻击动作。

惊人的真实性

IO为《契约》制作了一个新的图形引擎，从PS2版的表现来看，本作在画面水准上比起前作又有所提高。尤其值得一提的是出色的动态光源效果。每个场景中的光源都与其格调十分匹配，并且场景中的光源都是与游戏本身完全互动的。例如当你将房间中的灯射灭之后，敌人将会无规律地开枪乱扫，完全无法向你瞄准。在其中一些关卡中还可以看见非常惊人的暴雪和大雨的天气特效，这些特效同样充满互动性，你会看见旗帜随着风力的强弱和方向而有规律地飘动。IO还请来一位著名的建筑师设计游戏中所有的建筑。更加有趣的是，游戏中的建筑物将具有更高的互动性，某些建筑将会因为重型武器的攻击而崩塌和爆炸。真实性可以说是本作的又一主题，不仅建筑物完全依照实地风格制作，连游戏中出现的NPC也全部都是请当地人配的音。



▲本关卡发生在中国，在雨雾朦朦的城市街头到处都是拥挤的楼房，在这里IO使用了多重滤镜效果，朦胧而柔和的远景，细雨纷飞的场面，具有很强的电影感觉。

© 2004 Eidos All rights reserved
&3DM-SM
www.plumbook.cn

文：多边形

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 EA A·AVG

Multi

“哈利·波特”系列游戏目前全球销量已经超过2000万套，如今正统第三款续作也将与玩家见面了。“哈利·波特”系列电影第三部《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》是今年暑期的强档新片，对应的游戏版同样也是EA的暑期重头戏之一。与前两作一样，《阿兹卡班的囚徒》（Prisoner of Azkaban）是一款第三人称视点动作游戏，并将于三大家用机和PC上推出。EA方面还将推出《阿兹卡班囚徒》的GBA版，是一款回合制的RPG游戏。最近EA方面向Gamespot等媒体发布了游戏PS2版的试玩片断，这个试玩版是从霍格华兹特快列车开始的，从中我们可以看出该作的一些新特点。

故事情节

《阿兹卡班的囚徒》故事与小说版大体相同，格调比起前两部显得较为黑暗。故事讲述连环杀人案凶手黑色天狼星，从著名的巫师监狱阿兹卡班中逃脱。据说他就是当年陷害哈利父母的人，而此次越狱的目的就是置哈利于死地。霍格华兹魔法学校再次笼罩于危机之中。在此次的冒险途中，哈利·波特将会遇上一群恐怖的生物“催狂魔”，他们正是阿兹卡班监狱的守卫，这次出现在世上的目的就是将黑色天狼星捉拿归案。

有趣的迷你游戏

《阿兹卡班的囚徒》中所收录的迷你游戏或许是至今为止最为有趣的了。事实上，这是第一款对应EyeToy功能的第三方游戏。目前EA方面确认本作的PS2版中将会收录至少4款对应EyeToy的迷你游戏，并且这些游戏还可以[illegible]名玩家同玩。这四款游戏分别为：[illegible]和巫师笑话商店。此外该作的NGC版还将对应与GBA互动的功能。主要功能是卡片交换，以及通过特别制作的猫头鹰育成系统培育你自己的猫头鹰。

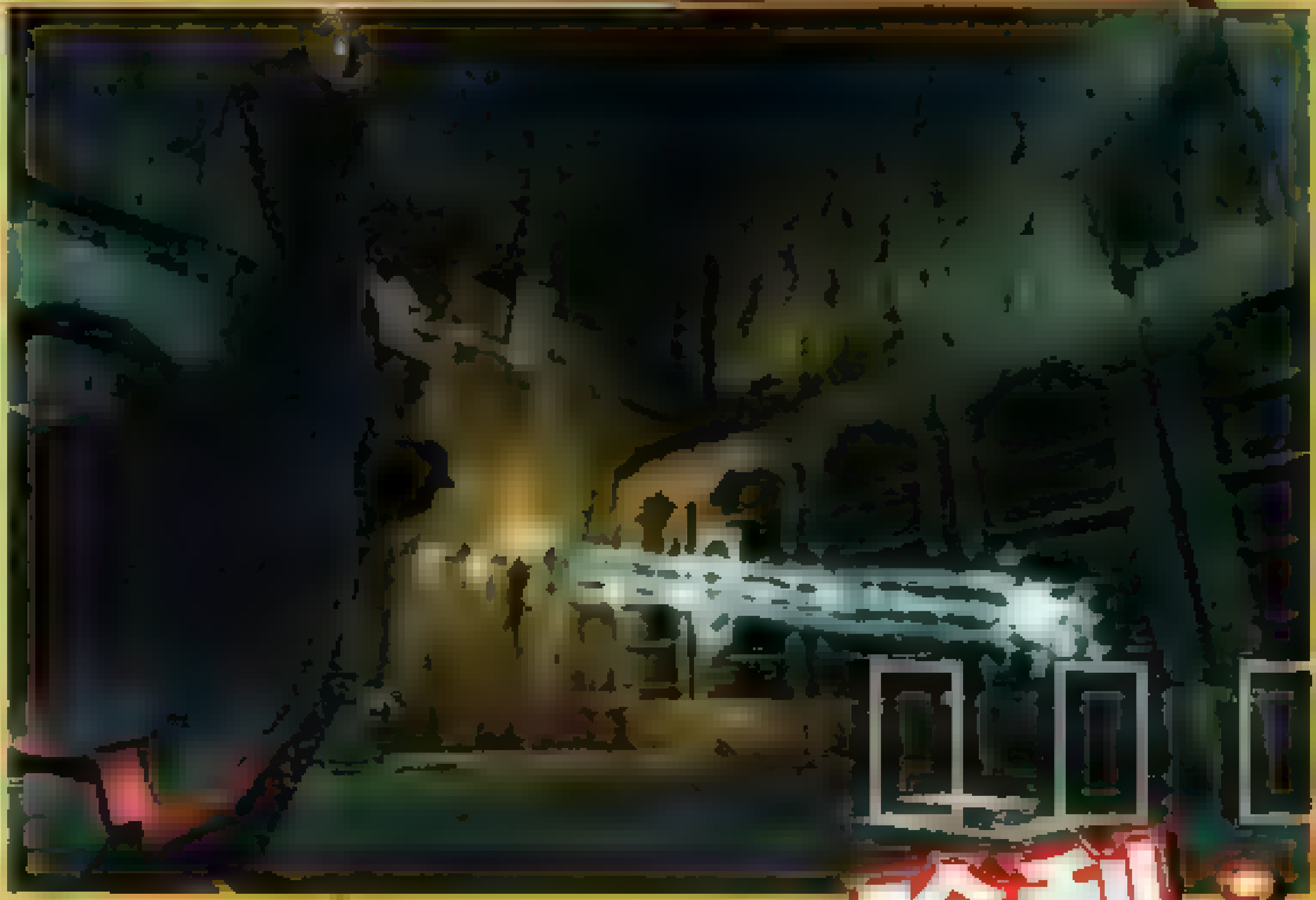
▲SCEA将会把Eye Toy摄像头作为单独周边销售，今后将有更多游戏收录Eye Toy的迷你游戏

重大改变：角色切换

与前两作相比，《阿兹卡班的囚徒》最大的特点就是除了哈利·波特外，另外两名重要角色——哈利的好朋友荷美莲和罗恩——也可以供玩家操作。在游戏中多数情况下只要哈利的伙伴们在旁边，玩家就可以在各个角色间切换。这是十分有用的一个系统，因为每个角色的能力和等级各不相同，在战斗和解谜中合理搭配使用各角色是游戏的一个重点。例如荷美莲身体比哈利和罗恩小，因此她可以进入一些很窄的地方，并且可以在薄冰上行走；而罗恩则拥有第六感，他可以看见一些隐藏的门和面板。此外由于按照原著故事的发展，此时哈利、荷美莲和罗恩已经成长为相当成熟的少男少女，因此本作中他们的样貌、动作都与前作有一定区别。

强化的魔法表演

与前作相比，《阿兹卡班的囚徒》中基本攻击魔法与演出效果显然经过强化，使用了更多的特效，并且更加注重魔法爆炸效果。随着游戏的进行，哈利还会拥有更多实用有趣的魔法。这些魔法除了用于战斗外，还是解谜过关的重要元素。例如有一个类似蜘蛛丝的魔法，玩家可以使用这种魔法钩住特定物体，然后在各个平台间飞来飞去。只要哈利和他的朋友们以一定的条件完成特定任务，就可以学到这些魔法。



哈利·波特版的蜘蛛侠?

©2004 EA All rights reserved.

文：沙罗

CAPCOM一改旗下格斗、清版过关游戏的一贯作风，突然公布了这款对战动作游戏新作的情报。不过本作虽然带有对战要素，但并非通常所说的格斗——怎样才能将恶作剧进行到底，这才是本游戏所要研究的课题。

麻烦星人 恐慌制造者	CAPCOM	ACT
PS2 めいわく星人 パニックメーカー	预定2004年夏	日版
对应周边未定		

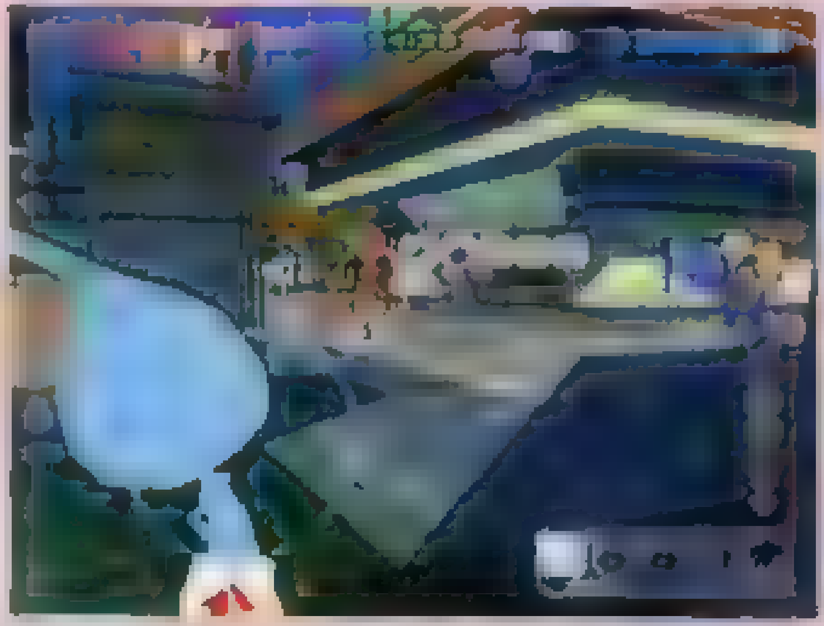
喜欢恶作剧的友人其实是外星人？

游戏方式

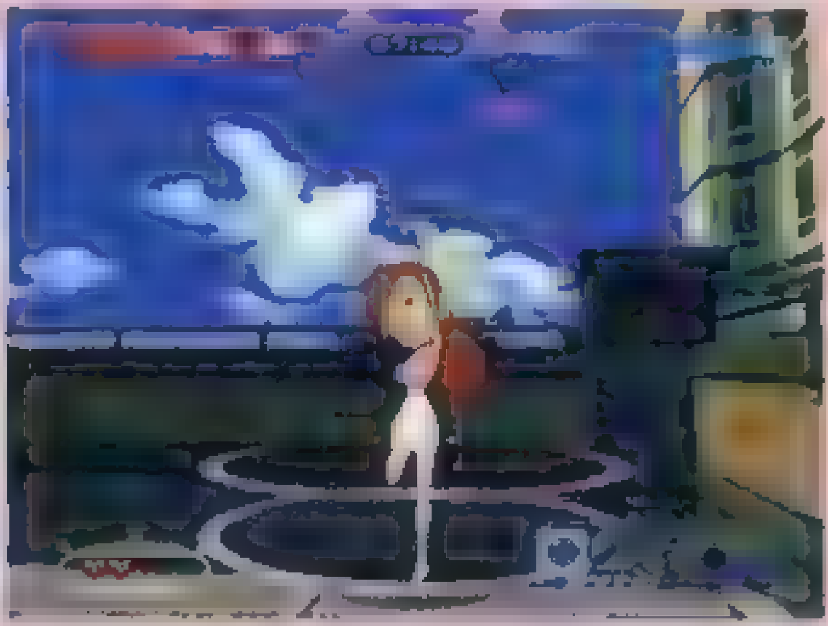
玩家操纵的对象便是宇宙人COSMI君。在游戏中，COSMI君要暗中变化成地球人的样子，然后对他们做各种各样的恶作剧。不过在各个关卡中，玩家还会遇到同为外星人的劲敌。想要漂亮地完成修行，就要与他们进行比赛，比他们做更多的恶作剧。

1 伪装、变身

如果在光天化日之下以普通样貌出现在大街上，那么是肯定会被凶残的地球人追杀的。那么，首先我们要做的，就是变成地球人的样子，混入他们的生活中了。不过，变成不同的人，之后能够做的恶作剧种类和得到的物品均完全不同。



▲先躲在暗处，对某个地球人进行一番"扫描"后，即可变成他（她）的样子！注意在扫描时，可以确认变身后得到的物品和该人的能力。



▲变身完成！基本上，COSMI君可以变成任何进行过扫描的地球人。但是要注意在变身的过程中，绝对不能被别人看到自己的样子，否则自己是外星人的身分便会完全曝光了！

3 收集RING

当恶作剧成功后，地面上会出现许多RING。这些RING将成为COSMI君恶作剧成绩的惟一指标。所以，当恶作剧成功后，千万不要忘了收集这些RING。而当某一个恶作剧成功，同时引起周围路人的骚动、恐慌时，还能够出现大量的RING！只不过……

▶不断地收集吧，越多越好！

将地球人视为全宇宙最凶残生物的主人公

2 恶作剧

在变成地球人的模样后，便可以大摇大摆地进行恶作剧了！前面已经提到过，恶作剧的种类会根据变成的人不同而改变。也就是说，即使不使用道具，直接对人们进行殴打，也算是一种恶作剧！听上去是不是很过瘾呢？

▲走到路人的跟前，突然对其放一个臭屁，臭不可闻！路人不会熏昏就好……

▲不断地对周围的人放电！令人们麻痹，动弹不得，这跟另外两个相比，实在恐怖太多了！

◀恐怖的歌声震耳欲聋，令人难以忍受！

4 逃跑

被捉弄的人理所当然地会勃然大怒。他们会不顾一切地向COSMI君追来！人数会随着恶作剧的次数的增加而有所增加，最后说不定会成为一个庞大的"追杀集团"呢！被抓住的话就会GAME OVER。但体力减少的话，也会变回外星人的样子，这时就要趁别人还没有发现的时候躲在暗处，再变成另外一个人的样子。不然是躲不了他人的追击的。

▼被发现了？死定了……

▲完美地变身，这是恶作剧的最高境界！

©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

文：多边形

前线狙击

狡狐大冒险2 侠盗帮 SCEA Sucker Punch ACT
PS2 Sly 2 Band of Thieves 美版

由西雅图Sucker Punch开发的《狡狐大冒险》(Sly Cooper) 曾被誉为2002年的“黑马大作”，如今这款游戏的续作《狡狐大冒险2：侠盗帮》(Sly 2: Band of Thieves) 终于公布了。为了能让游戏成为真正的顶级系列，Sucker Punch此次重拳出击，《Sly 2》的各方面品质均大幅超越前作，无论是系统、情节、画面、还是创意都十分惊人。虽然是一款刚刚公布的游戏，《Sly 2》的开发事实上已经有18个月的时间了，因此目前Sucker Punch公布的游戏画面和宣传片都有相当高的完成度。

狡狐库珀(Sly Cooper)

迪米瑞(Dimitri)

班特利(Bentley)

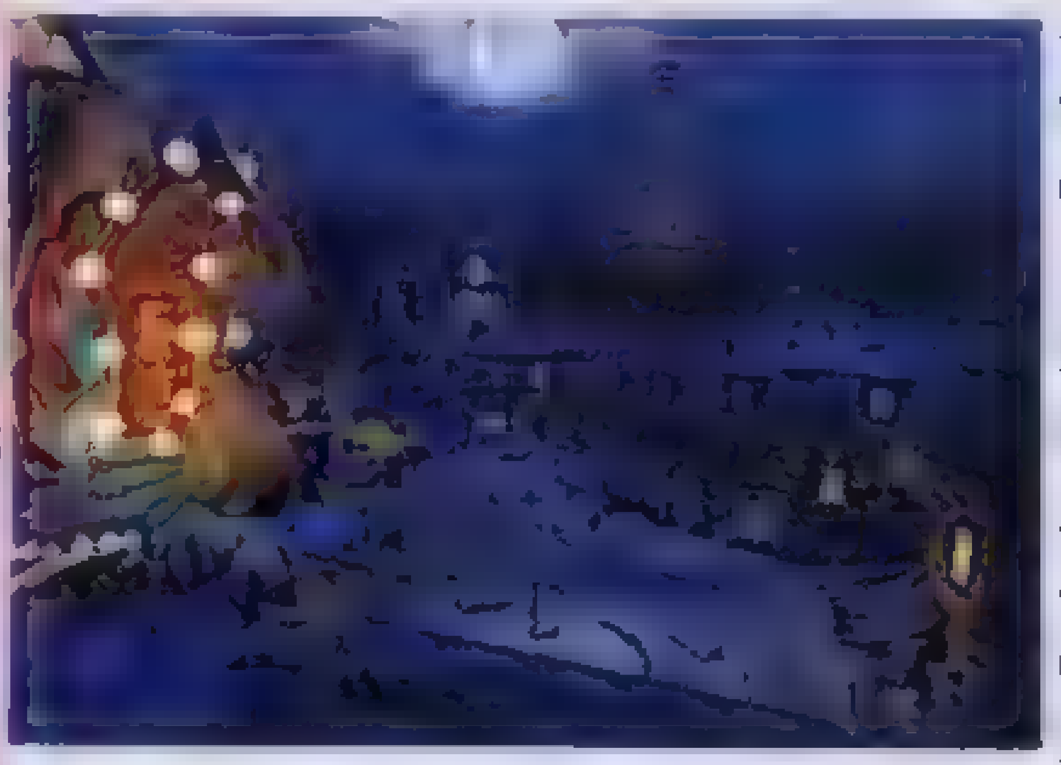
乌龟班特利虽然身形不大，却是一个典型的破坏专家，他最大的特点就是使用炸弹将所有碍眼的家伙都炸上天，他还有一枝昏睡枪，可以让对方丧失作战能力。此外他还是一个电脑专家，破解保险箱密码之类的高科技活儿就交给他了。

默里(Murray)

默里是个可靠的司机，作案后开车逃跑就全靠他了。同时他也是一个战斗型角色，他的身材非常肥大，拳头也很有力。在战斗中他可以抓住敌人或者任何可以抓起的东西，砸向杀来的敌群。他的这种技能也常用于解谜，例如抓起大块的冰块灭火，以进入原本无法进入的区域。

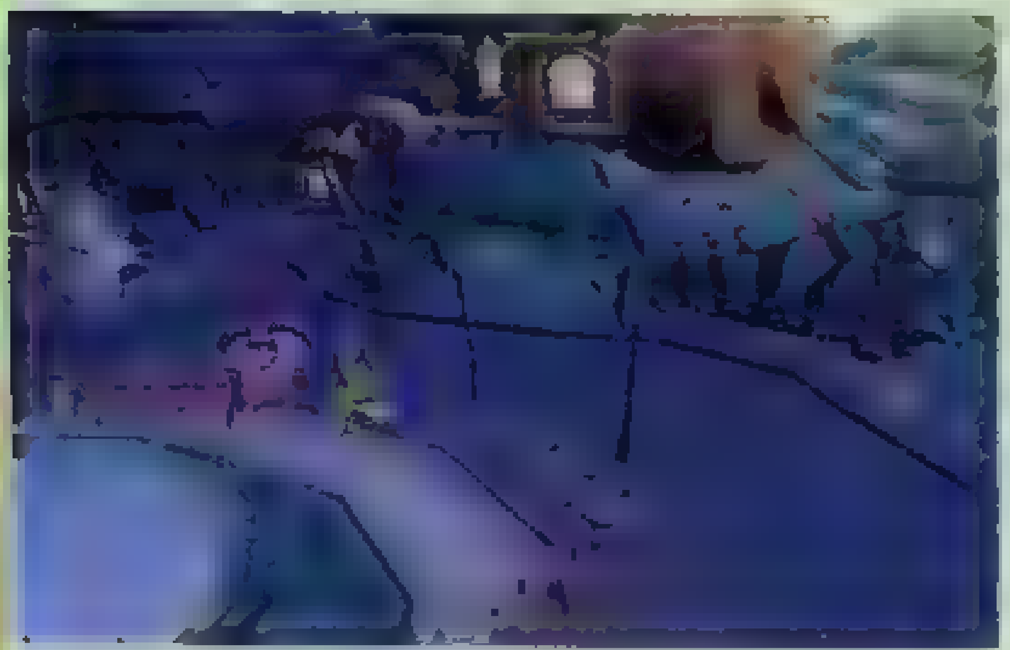
由“爪子帮”引起的新一轮冒险

《Sly 2》的故事发生在前作的两年之后。狡狐库珀终于拆除了机器人Clockwerk，为家人报了仇，同时也成为了一名真正的侠盗，如今他已经成长为一个健壮的小伙子了。而他的两个好朋友：河马默里和乌龟班特利依然陪伴在他身旁。他们的生活原本非常平静，直到有一天，库珀发现Clockwerk的零件居然被偷走了。对于一个盗贼而言，这简直是个莫大的侮辱！当然更为严重的是，Clockwerk会不会因此而复活呢？鉴于事态严重，Sly立刻开始行动，追查Clockwerk零件的下落。在这次的冒险中，库珀将会碰上一个叫做“爪子帮”的犯罪团伙。从这些家伙的设计风格来看，Sucker Punch的幽默细胞丝毫不减当年。



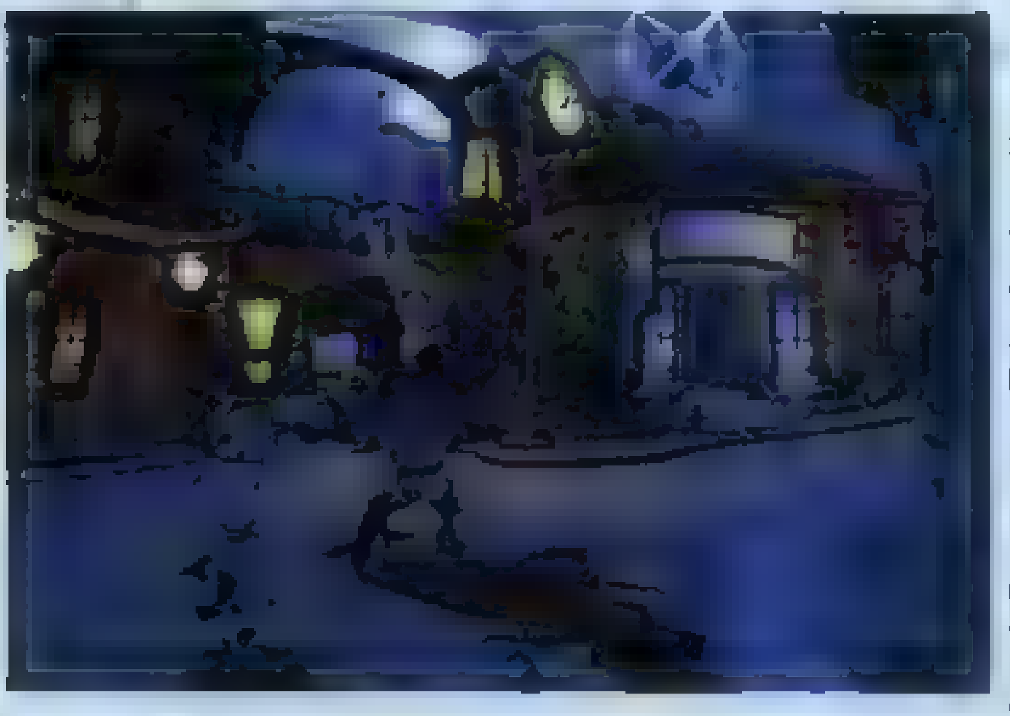
▲《Sly 2》将以卡通化绚丽的风格再现巴黎、布拉格、加拿大等地。游戏中还有大量的迷你游戏、分支剧情、分支任务等，大大提高了重玩价值。游戏采用了全新的图形引擎，能够展现更为庞大的场景。这也给玩家带来了更多的可能性，你可以从屋顶上跑到目的地，也可以通过通风口或者隧道到达。

合作默契的侠盗帮



《Sly 2》的故事分为多个章节，每个章节中又有多个目标，自由度相当之高。当然，每个任务的主要目标还是完成抢劫行动。玩家可以控制库珀、默里和班特利三位角色。每个角色都有其不同的能力。游戏采用全新改良的战斗系统，每个角色都有可以反映其特征的独有招式。一个出色的侠盗帮需要成员间的默契合作，游戏中这种三人系统的一个重要特点就是，在解谜时需要利用不同角色的特点合作进行。例如在某个关卡中，玩家控制班特利，后面跟着个AI控制的默里，到达塔边时，玩家要切换回默里，然后举起班特利将其扔进塔的窗户里。班特利进入塔中后，玩家又开始操作他进行游戏。

向Snake学习间谍技巧



在本作中，敌兵A的水准得到了大幅提升。虽然他们的造型依然是一副傻乎乎的憨相，实际上却已经变得十分聪明。他们会跟你一样懂得利用周围环境，一旦他们发现了你就会一直追踪到底。他们还会向你投掷岩石、炸弹。声音元素如今也融入到游戏的动作之中，为了不让敌人听见你的脚步声，当你在进行偷窃行动时千万要轻声走动。一般来说，敌兵对于任何响动都是有反应的，如果你逃跑时声音太大，他们就会马上过来调查。当然你们可以利用他们敏感的神经，如向远方扔颗小石头将敌人引开。看来Sucker Punch的开发人员也是深受《MGS》的毒害啊！

© 2004 SCEA All rights reserved.

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

文：GOUKI

潜龙谍影3 食蛇者	KONAMI	ACT
PS2	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 预定2004年发售	美版
	对应周边未定	推荐玩家年龄 18岁以上

《MGS3》到底是什么样的？——自从去年E3展之后，《MGS3》就再没有更多的正式情报公开，在这近一年时间里我们得到的只是两段宣传影像而已——Snake的传奇会以怎样的一种方式延续下去？游戏的系统又将会有怎样的改变？Snake踩着厚厚的落叶悄无声息地在丛林中穿行（不要问我他是怎么做到这一点的），小岛组这一年多的工作也如同Snake的潜入那样隐秘而又神秘，而现在，是时候给全世界的MGSfans一点兴奋剂了，正如同《潜龙》宣传片的最后所说的那样：Snake，it's show time.

E3 2004前情报总汇

近距离格斗系统

在公开的两段预告片中，我们都看到了Snake一手持刀，一手持手枪在近距离制服敌人的场面——第一段预告片出现在最后那个"告诉我发售日！"的恶搞情节里，第二段预告片则出现在主题曲高潮部分那些酷似《007》电影片头的人物剪影当中。这难免让人产生暇想：这些漂亮的格斗动作能否由自己亲自使用出来？——答案是肯定的！《MGS》全系列的预告片中出现的场面向来都可以由玩家亲自在游戏中实现！这就是我们下面要看到的"近距离格斗系统"。

▶毛利元贞在和小岛组的制作人员表演CQC真人版。

利用动作捕捉技术将毛利元贞先生的CQC技术逼真地再现于《MGS3》当中。

近距离格斗系统（CLOSE QUARTER COMBAT）

看了《潜龙谍影 历史》的玩家一定对毛利元贞先生在《MGS2》的制作过程中所起到的作用有一定的了解吧？作为日本相当著名的军事评论家，毛利元贞先生曾经担任过法国的外国人部队以及佣兵训练学校的教官、美国S.W.A.T.(Special Weapons and Tactics) 训练指导等职务。在《MGS2》的制作过程中，他曾经专门为小岛组的全体组员上过几堂训练课程，内容就是教授专业的军事理论。而现在，《MGS3》又加入了由毛利元贞先生自创的近距离格斗系统！

◆什么是近距离格斗（CQC）系统？

毛利元贞：在实战中，常常会遇上某些无法使用枪械的情况，比如在飞机上遇到恐怖分子劫持人质等等。在这种情况下，就需要利用到CQC了。CQC能够在近距离对付多个敌人，包括了空手、匕首、枪械格斗等技巧。在《MGS3》当中，我们把CQC系统溶入到了整个游戏当中，包括Snake的身体姿态、动作等等，都构成了CQC的一部分。

◆您是如何创造出CQC的？

毛利元贞：10年前我在S.W.A.T.任训练指导的时候，发现我的队员常常要在不能使用枪械的情况下近距离同时面对多个敌人。基于对空手、匕首、枪械格斗技巧的认识，我创造出了CQC。

◆比起一般的军队格斗术，CQC有什么优势？

毛利元贞：CQC是一种高级的战术——不是技术，是战术。因此不能与普通的格斗技巧进行比较。只有掌握了各种格斗术的人才能够使用CQC来发挥其威力。

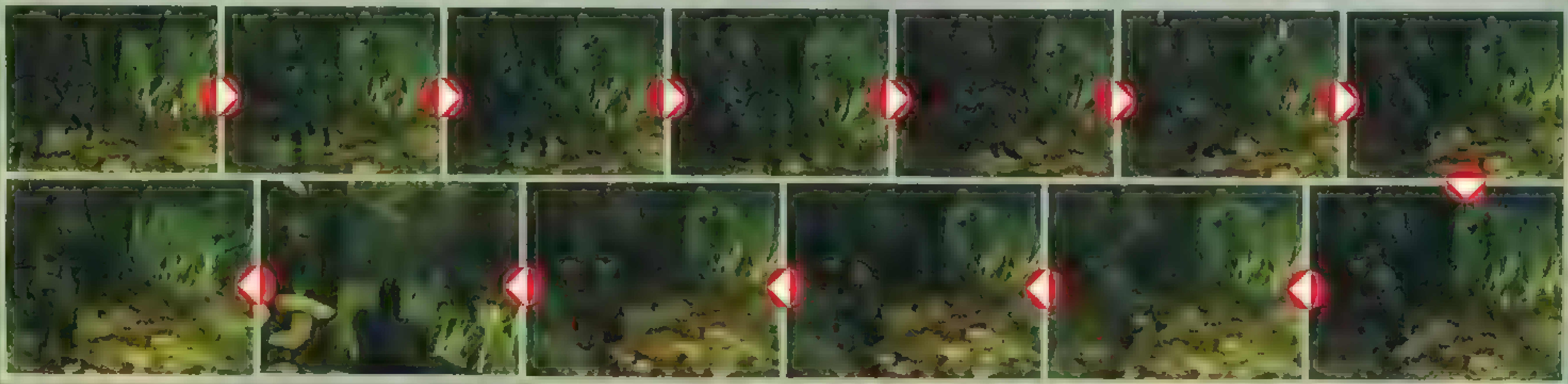
◆现实中有哪些警察部队或者军队使用CQC？

毛利元贞：这个我不能提供详细的名单，但我可以说在欧洲有许多机构都在学习CQC。并且我也敢肯定，恐怖分子对CQC也同样感兴趣，他们也要不断学习先进的技术才能够达到他们的目的。

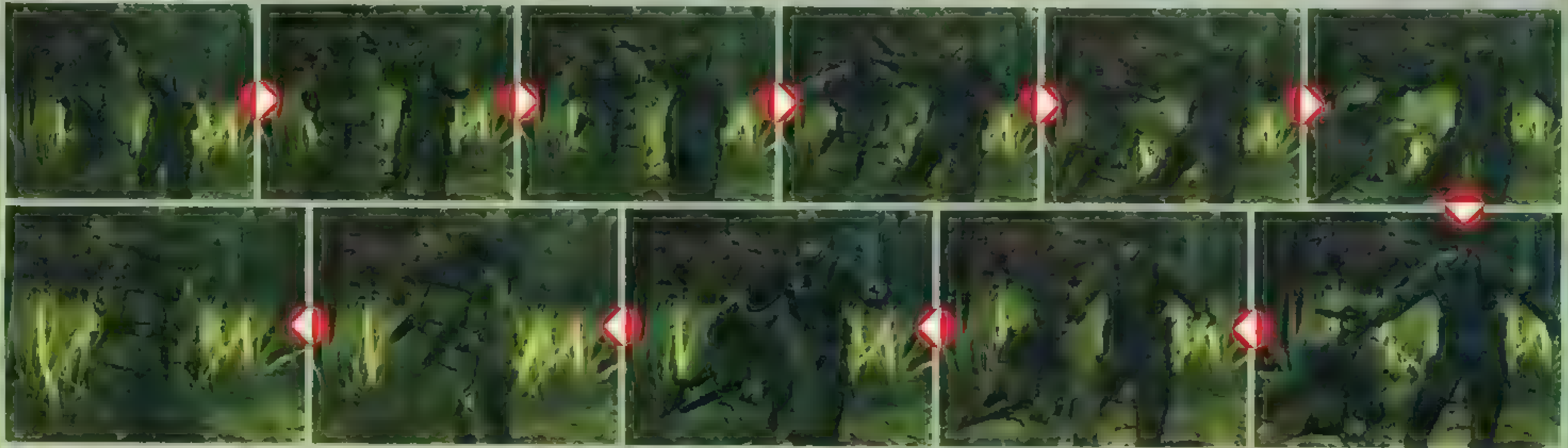
◀戴着眼镜的毛利元贞先生看起来给人的感觉其实和小岛秀夫文弱的气质差不多，你绝对不会猜到他竟然有这样的背景。

CQC 分解动作 1 ▪ 冲向敌兵用拿刀的左手按住敌兵握扳机的右手，同时拿枪的右手猛击敌兵面部，顺势将敌兵拉倒，解除敌兵的武装，完成对敌兵的控制！

CQC 分解动作 2 ▪ 在面对 4 名敌兵时，冲向距离最近的那名敌兵，将其制服，随后以他作为肉盾防止其他敌兵对 Snake 造成伤害。



CQC 分解动作 3 ▪ 绕到敌兵身后趁其不备踢其小腿，趁敌兵站立不稳时一拳将其打晕，即可完成对敌兵的控制了。



核心系统：伪装迷彩

该系统在本刊上一期“焦点”当中已有详细介绍。整个伪装迷彩系统共有4大要点，分别是身着的迷彩装、Snake的姿态、面部迷彩以及周围的环境。这4大要点都是影响“伪装度”高低的重要因素。画面右上方所显示的小窗口代表着目前Snake的伪装度，伪装度越高，小窗口就越透明，反之则越显眼。小窗口左边的两行英文由上至下分别是Snake目前的迷彩装以及面部的迷彩。成功的伪装，能够让敌兵从你身边走过也不会有任何察觉……当然了，这样也许会带来一个问题：会不会玩着玩着连自己也很难迅速判断出 Snake 所处的位置了？

▲树皮迷彩 + 树林脸部迷彩涂装，伪装度为 0%

▲火纹迷彩 + 无脸部迷彩涂装，伪装度为 -5%

▲虎纹迷彩 + 无脸部迷彩涂装，伪装度为 10%

▲枯草色迷彩 + 无脸部迷彩涂装，伪装度为 15%

▲黑迷彩 + 黑色脸部迷彩涂装，伪装度为 -5%

www.plumbook.cn

以上的伪装度都不是很高，以伪装迷彩系统的4大要点来看，Snake目前的姿态是伪装度不高的主要原因——一个大活人就这样大摇大摆在站在这里，穿什么都会很醒目的。再让我们来看看Snake在一个类似环境下趴下之后的伪装度的变化情况。

▲树叶迷彩+无脸部迷彩余装，伪装度为90%

▲橄榄褐色迷彩+无脸部迷彩涂装，伪装度为65%

▲树皮迷彩+无脸部迷彩涂装，伪装度为45%

▲虎纹迷彩+无脸部迷彩涂装，伪装度为60%

▲雷色迷彩+无脸部迷彩涂装，伪装度为85%

▲树皮迷彩+树林脸部迷彩涂装，伪装度为50%

▲黑迷彩+黑色脸部迷彩涂装，伪装度为45%

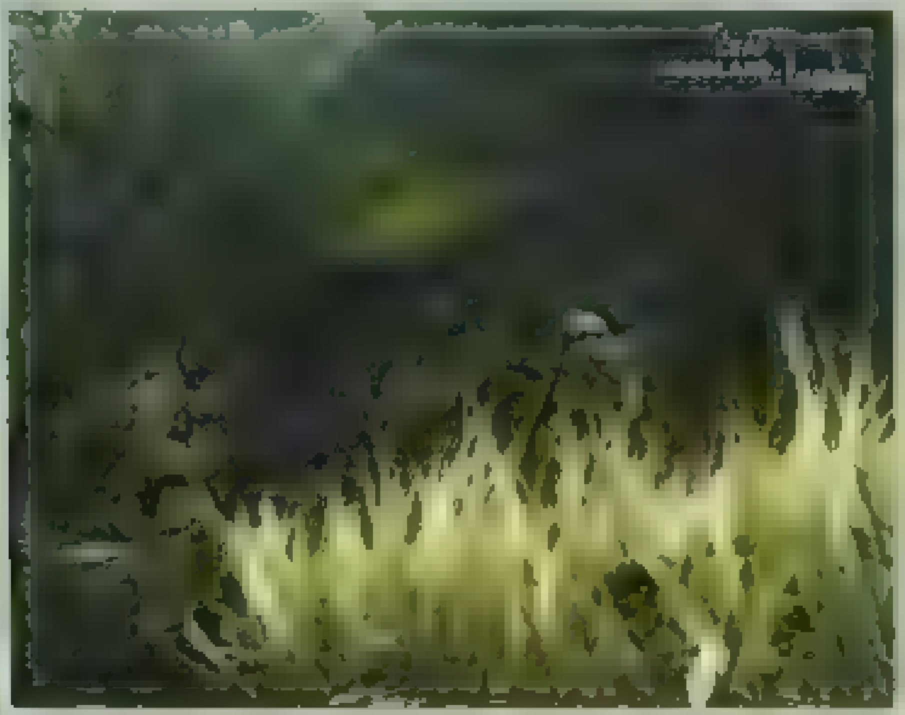
▲黑迷彩+无脸部迷彩涂装，伪装度为45%

通过比较，不难发现，在趴下状态时的伪装度要比站立状态同等伪装条件时的伪装度高得多，趴下即可在原来站立的基础上增加50%的伪装度。而有脸部迷彩与无脸部迷彩之间的区别则是5%。但如果你涂装了错误的脸部迷彩，则不会对你的伪装度有任何改善。

最后让我们再来看一组例子：躲在树后的Snake虽然没有趴下，但因为他所处环境的缘故（有树木作为掩护），因此在树皮迷彩+无脸部迷彩涂装的情况下，伪装度高达85%，而再给脸上涂一层树林迷彩，则达到了90%，符合我们之前的结论。

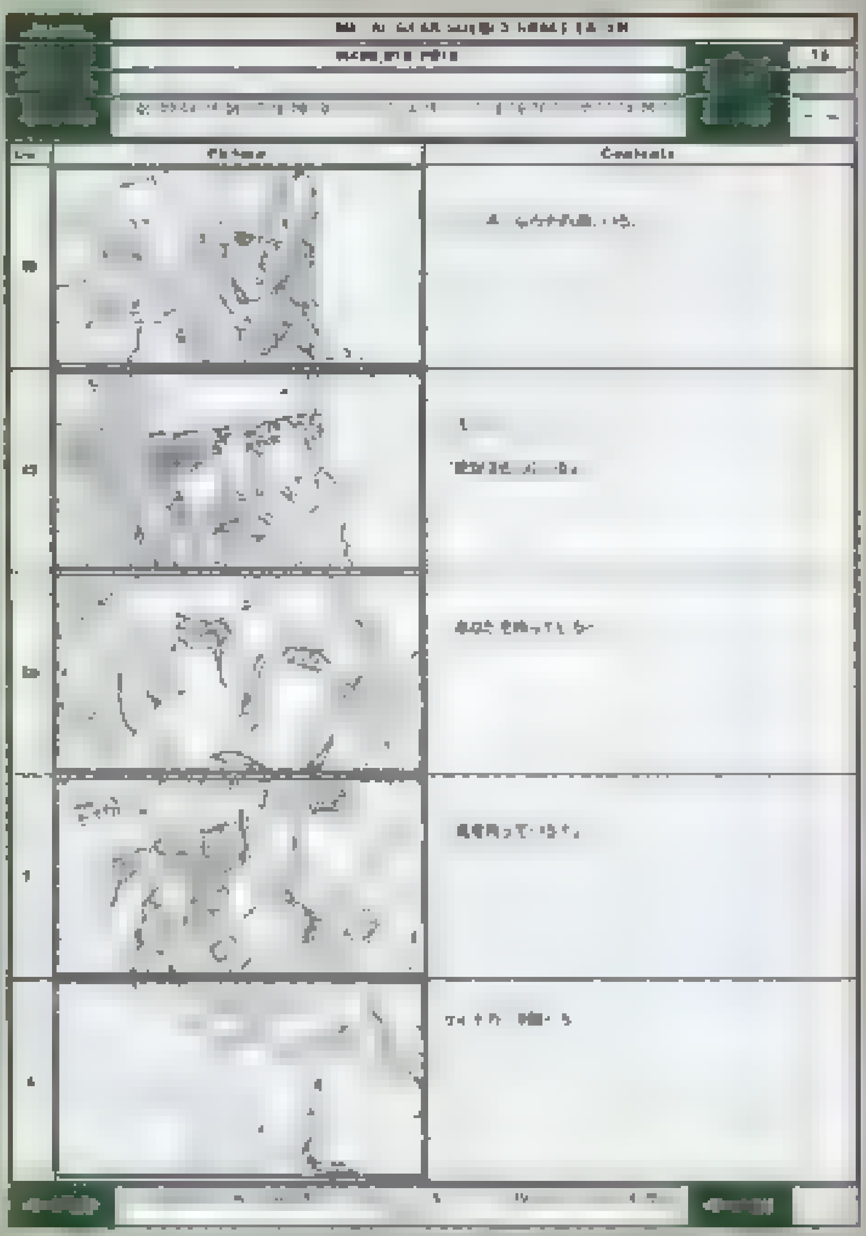
穿着这身迷彩在一片绿色中就好像绿叶配红花那样……夺目，伪装度为0%，失败中的失败，就等着身后的敌人开枪吧。

树叶迷彩+树林脸部迷彩，然后选择趴下，在这样的环境下简直可以说是隐藏得天衣无缝，你甚至可能要找一会才能发现Snake到底在哪儿，实在是完美的伪装。



同样都是蹲在草丛当中，当橄榄褐色迷彩+无脸部迷彩涂装时，伪装度为55%；而换成了与环境更为相符的树叶迷彩时，伪装度则一下子上升到了80%。

Big Boss登场？故事板露玄机！

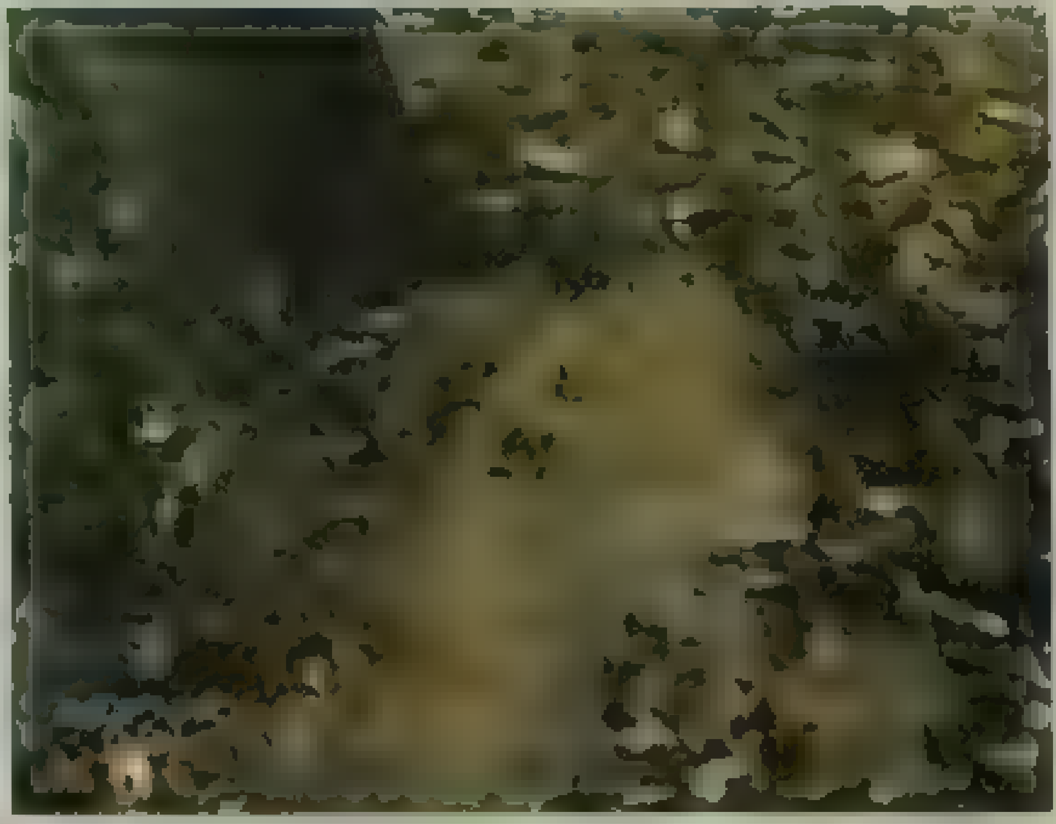


随着本次大量新情报一起公开的还有几张《MGS3》的剧情STORY BOARD——所谓STORY BOARD，就是故事板，也称分镜头的脚本，这是导演在进行拍摄之前将自己的意图付诸于纸上的一种直观的表现手法。《MGS3》也是使用的这个办法来进行剧情动画的制作。根据我们现在看到这张故事板，除了可以得知《MGS3》将会有一个长发女性角色叫做“EVA”之外，独眼龙（右眼瞎）的大胡子Snake也是怎么看怎么像Big Boss——说不定，Big Boss在“成为Big Boss”之前，他的代号就是“Snake”呢？

并且还有一点值得我们格外留意：在目前所公开的游戏截图里，Snake的外型也有一些细微的区别，并且，故事版中的“Snake”是真正的大胡子，而在游戏中实际出现的Snake则只是比较浓密的络腮胡子而已，这是怎么一回事呢……

◀鳄鱼头将肯定出现在正式的游戏当中。并且，有情报指出将在2004 E3展上展出的《MGS3》新预告片中，鳄鱼头还将出现并给观众带来意想不到的惊喜……

▶经过泥泞的地方就会留下脚印，这是在告诉敌兵，有潜入者。



www.plumbook.cn

直击！小岛秀夫的圆桌会议

《MGS》是世界的游戏，但很显然美国市场是其重镇。为了满足心焦的美国玩家和媒体对《MGS3》的渴望之情，小岛组于2月18日在洛杉矶召开了一个名为"小岛秀夫的圆桌会议"的小范围媒体见面会，而会议的详细内容，直到最近才被准许公开——看来《MGS3》是打算将保密进行到底了。当媒体的记者们赶往会议地点时，首先就被门口立着的满脸迷彩、一身戎装的KCEJ(KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN)国际事务主管斯科特·道夫给吓住了，以为自己误入了军事管制区。直到当他们收到来自KCEJ的小礼物——一块真正可以吃的的军粮(Ration)、一条可以实际使用的止血绷带以及一个小军用水壶的时候，他们才回过神来——《MGS3》回来了。

会议的主持人当然是小岛秀夫。当与会者们聚精会神地观看了小岛秀夫亲自试玩了一小段《MGS3》之后，话闸子就打开了，各种问题蜂拥而至，小岛秀夫也一一回答，并且他也承认，最火爆的消息，会留到5月的E3展上才公布。

以下就是圆桌会议的访谈摘要。

◆《MGS3》能够在线玩吗？

小岛秀夫：《MGS3》不可以在线玩，它依然是单机游戏。但是，《MGS3》可以通过网络下载新的迷彩服。

分析■能够通过网络下载新的迷彩服，这就表明《MGS3》是对应PS2 BB UNIT的。我们也知道，《MGS3》会有我们在预告片中看到的那样的大场景，那么，《MGS3》是否对应硬盘呢？即是说使用硬盘之后就能够让《MGS3》更加流畅地进行？■

◆在游戏中还会有前两作那样的地型雷达吗？

小岛秀夫：在游戏中会出现好几种不同的雷达，雷达的具体出现情况要视Snake所处的环境来决定。

分析■地型雷达一向是《MGS》的传统。不过这个"传统"是建立在近未来的高科技上的。不知道时间设定在60年代的《MGS3》将如何自圆其说——又或者小岛秀夫所指的"雷达"并不是通常意义的"地型雷达"，而是一种新的系统。■

◆Snake是如何更换迷彩服的？难道需要找个隐秘的地方躲起来换？

小岛秀夫：玩家可以随时更换Snake身着的迷彩服，也可以让Snake上身什么也不穿……

◆就目前我们看到的，游戏的时间设定是在60年代，是这样吗？

小岛秀夫：没错。Snake不会坐时间机器回到过去……嗯，但我打算在E3展上再来谈这件事情。

◆关于迷彩服的设计，您有什么样的标准？

小岛秀夫：挑选迷彩装的标准有3个，第一个标准是能够在游戏中发挥实际作用，第二个标准是很搞笑的服装，第三标准就是很酷的点子。以上3点就是我们挑选迷彩装的标准——我们需要的是有想象力的，有趣的点子，能够为玩家带来乐趣。即使是在游戏中可能发挥不了太多的实际作用，但如果足够有趣，我们就会采用。另外，我们没有为Snake设计"血色迷彩"这种东西，所以Snake也不需要刀伤，用不着装死。

▲Snake单手抓住树枝悬在半空中，另一只手握着枪瞄着不远处的敌人。《MGS3》的动作性对于这个系列来说也许将是革命性的。

◆我们在预告片中看到了，Snake会在行动中留下脚印……

小岛秀夫：当Snake走过草丛的时候，草丛会因为压力而分开或者变形，但经过一段时间以后，草丛就会慢慢恢复原来的状态。而当Snake潜伏在草丛里的时候，除了要注意在草丛中移动身体发出的响声之外，还要注意草丛里的那些蛇，这也是很致命的。

◆《MGS3》会和《MGS2》一样，先发售一个体验版吗？

小岛秀夫：也许吧，也许会有体验版。

分析■事实上，只要稍稍研究一下《MGS》的历代发售战略，就会发现"体验版"实际上是《MGS》新作发售战略中相当重要的一环。1998年的《MGS》在发售之前，就随同年稍早些时候发售的《幻想水浒传II》附赠过一个体验版；2001年《MGS2》的"初体验版"则与《Z.O.E》同捆发卖。《MGS》在吸引越来越多新玩家的同时，对于MGSer来说，一个体验版就足够让他掏6800日元去购买一个他并不打算去买的游戏。当然了，体验版更重要的目的是收集玩家的回馈——特别是对于《MGS3》这种操作、系统很可能发生重大变化的新作来说就更显得意义重大了——在这里小小地预言一下：如果在今年的E3展上小岛组没有公布《MGS3》体验版相关的消息或者是展出可试玩版本的话，《MGS3》将会有八成的可能延期到明年才发售。■

◆OPENING MOVIE部分，是否还是与Kyle Cooper合作？

小岛秀夫：是的。这次的OPENING MOVIE我们还是委托给Kyle Cooper来制作。我在这里再强调一次，《MGS3》的OPENING MOVIE会更加强调互动性，玩家将有机会参与到OPENING MOVIE的演出当中，而不像《MGS2》那样只是在电视前纯粹地欣赏。

分析■《MGS2》的标题以及OPENING MOVIE都是由好莱坞著名的设计师Kyle Cooper亲自设计的。Kyle Cooper的代表作品有《七宗罪》以及《不可完成的任务》、《再生侠》等等。小岛秀夫再次强调了《MGS3》的片头会具有很强的互动性，这不由地让人联想到《灵魂能力》的片头编辑系统——会是这样的吗？■

◆声音会成为游戏进行的一大阻碍？

小岛秀夫：在使用武器的时候会弄出声音，玩家必须时刻注意自己的行动会引发怎样的响动。另外，在《MGS3》中Snake增加了一种新的移动技巧，能够让他的行动更加谨慎隐密。我们会在今年的E3展上透露更多的相关资讯。

◆您说"精力"在游戏中有着极为重要的地位，那么，Snake如何才能够保持良好的精力，又如何才能够生存下来呢？

小岛秀夫：Snake可以猎食他所发现的任何生物，包括鸟类、蛙类、鱼类、鳄鱼、蛇等等。我们非常尊敬宫本茂先生，所以我们还特地加入了可食用的蘑菇。

分析■也许这预示着系列一直以来延续下来的传统军粮将不复存在？在第一个预告片当中我们就看到了Snake生吃活鱼、蛇的场面——如果你认为这只是预告片的小噱头，那么你就错了——猎食活物将会成为Snake一个重要的生存手段。■

www.plumbook.cn

23
总分

X度 ★★★★★★★★

X档案：反抗或服从

画面 7
音效 8
系统 8

多边形

一款“X-PHILERS”向的游戏。游戏的在操作以及界面方面可看出明显的“抄袭”痕迹。画面上表现一般，虽然采用了动作捕捉技术，但是人物的动作仍显得十分僵硬。音乐方面则是原汁原味的《X档案》风格。邀请了原剧集的原班人马来参与制作，明星的号召力无可抗拒。综合了《生化危机》等成功AVG游戏的优点，再加上《X档案》一贯悬疑晦涩的剧情，绝对是众多“X档案迷”们不可错过的佳作。

GOUKI

结合了目前流行的A·AVG游戏特点，双主角的设定也保证了游戏的重复可玩性，整体给人一种很成熟的感觉。莫德和斯嘉丽在实际游戏中的造型惨了点，这是最令FANS不满的。游戏展开方式与电视剧集一模一样，剧情也与剧集有着千丝万缕的关系。这也是“FANS向游戏”成功的基础之一。游戏没有英文字幕，想了解剧情就有些吃力了。不过作为X-PHILERS来说，没有可能错过这个游戏。

SOUL

画面比想象中的要好很多，游戏的进行方式博采众家之长，也有几分可赞之处，但总体素质一般。原来《X档案》电视剧中那种似真似假悬念的魅力也是本作的亮点，但如果原先不了解《X档案》的话，就很难在游戏中感受到乐趣，再加上本作无法显示字幕，更让非英语达人玩家头痛。不过对于FANS来说，居然能以互动的方式再次听到全原班人马的配音，尤其是男主角大卫·杜楚尼的声音，那可不是一般的感动。

PS2■DVD-ROM■VU Games/Black Ops Entertainment■The X-Files: Resist or Serve■AVG■2004年3月16日■1人■对应16:9宽荧幕■164KB

21
总分

自由飞翔度 ★★★★★★★★

铁臂阿童木

画面 7
音效 6
系统 6

猫太

改编自动画版原作的游戏作品！光是听到名字就能吸引不少熟悉阿童木的FANS。由于阿童木拥有飞行能力，在游戏中几乎都要依靠飞行移动到不同地方。虽然在空中飞翔的快感的确很爽，但也从中暴露了视角调整的严重问题。游戏流程非常短，整个过程几乎就是“BOSS战→回家休息→BOSS战……”这个比较沉闷的编排。直到游戏后期出现了不少强大的BOSS后，才开始体现出本作的魅力所在。

SOUL

看起来阿童木加SONIC TEAM的组合并没有激发出火花，令人遗憾。作为一款动作游戏，游戏的平衡性设计不佳，缺乏动作游戏的爽快感，操作的设定也有些不合理。游戏的亮点在于对阿童木在空中飞翔感觉的再现，很有“原子小飞侠”的感觉，另外BOSS战时满天炫目的光影看起来也很漂亮。在画面素质上，本作还是对得起SONIC TEAM这个名号的。如果是手冢治虫及阿童木爱好者的话，本作不容错过。

多边形

第一感觉就是——画面让人失望。虽然游戏确实是使用了让人惊讶的“物理引擎”，事实上最能体现的地方就只有家旁的那堆箱子，其他物品则看不出有什么规律。但游戏必定是手冢治虫FANS必玩之作，这点从作品中出现的大量手冢笔下角色和部分与原作《阿童木》相关的事件中就可以知道。比较成功的部分是BOSS战，利用阿童木的拉扯动作配合上武器攻击让人一下子便投入游戏中，实在是难得！

PS2■DVD-ROM■SEGA/SONICTEAM■ASTRO BOY鉄腕アトム■ACT■2004年3月18日■1人■无对应周边■356KB

22
总分

[illegible] ★★★★★★★★

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

画面 7
音效 7
系统 7

猫太

游戏的读盘速度的确要比前作快了，这不但体现在进出房间时的LOADING时间，更体现在战斗前后那短暂的过程，但总的来说还是比较让人难以忍受的。战斗系统采用了类似《格兰蒂亚》的时间轴，但并不会因角色受到攻击而延长等待时间，比起前作传统的战斗系统更有新鲜感。新增加的“弹射”系统更是增添了不少冒险的乐趣。故事部分也继承了以往童话式的轻松风格，能忍受读盘时间的玩家绝对要玩！

邪魔天使

画面可爱是吸引我进行游戏的最大原因，一直对这种带有轻松氛围的游戏比较喜爱，而该游戏也秉承了系列的清新风格，让人在众多充满了压抑的所谓大作中找到了一份童趣。游戏最大的亮点就是如童话般的情节，游戏在描写亲情、友情等方面用最直接最明了的方式使整个故事行云流水，丝毫不拖沓，这一点倒是保留了系列的一贯风格。虽然游戏读盘时间比较长，但可爱的LOADING小图也让人在等待之余不至于太烦。

纱迦

和上一作比起来有长足的进步。视角进步明显，部分场景为了照顾视角，也作出了明显的变化。系统方面增加了不少新要素，加强了与NPC之间的互动，比如喂动物吃东西的话可以获得道具等等。宝箱也不再是单纯地就能打开，还加入了一些解谜要素，需要经过计算后利用精灵石才能打开。游戏最大的缺陷应该还是在读盘上，虽然比上一作明显快了不少（特别是进入战斗的时候），但仍需进一步提高。

PS2■DVD-ROM■SCE■ポポロクロイス　月の掟の冒険■RPG■2004年3月18日■1人■无对应周边■746KB

24
总分

热血推荐

喧哗度 ★★★★★★★★

龙珠Z 舞空斗剧

画面 8
音效 8
系统 8

LIKY

作为一款格斗游戏，也许它的系统经不起太多的深究，但是它的确是一款能让人玩得很投入的游戏，也许可以这么说，玩家在视觉上所获得的享受远比操作上所获得的爽快感要好得多，忠实于原作的各种必杀技总让人看得热血沸腾。其实对于“龙珠FANS”来说，故事模式才是最具吸引力的，13位角色会展开各自的原创剧情，看着原本烂熟于胸的剧情突然产生了新的变化，那份惊喜不亚于看了一部新的《龙珠》动画。

多边形

终于等来了日本厂商的《龙珠》！因为是组合键必杀，打斗中也最小限度降低了出招错误导致必杀技失败的几率，玩起来当然更爽快了。在广阔的战斗舞台上战斗其快感更是难以言喻，尤其是超必杀的特写与效果，实在够炫。而游戏中的多种战斗模式、角色的三种形态以及隐藏人物等要素，无疑为游戏又增色不少。要说不足，就是格斗时过分依赖各种“波”而大大减弱了近战的实用性，当然这也是原著和该系列游戏的一贯特色。

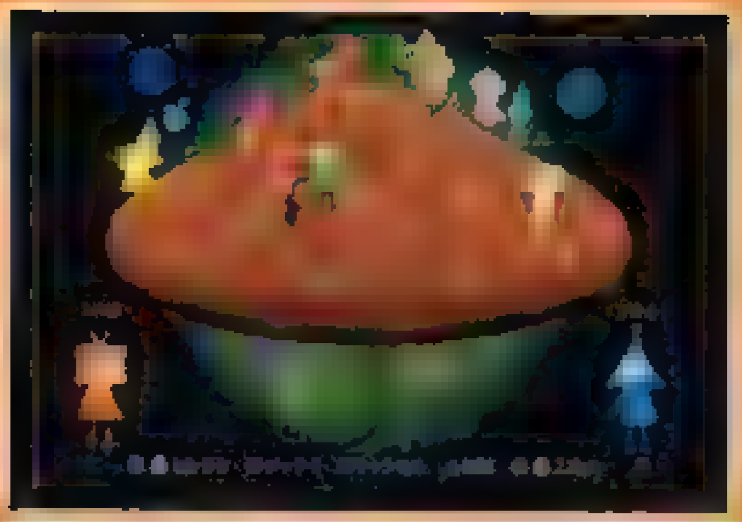
阿修罗

游戏的打斗场面的确很具观赏性，充分表现出原作火爆热血的风格，疾风般的拳来脚往，大魄力的必杀技游戏都表现得很到位。操作也很容易上手，各种必杀技通过简单的按键组合便可轻易地发出来，这比以前“《超武斗传》系列”的指令输入式更方便。游戏的耐玩度还是非常高的，因为有很多隐藏要素可挖掘，这些都需要通过不断地战斗、赚钱，然后到商店购买后才能开启，要全部完成可是要花不少的时间的。

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.plumbook.cn

22 总分



物品丰富度 ★★★★★★★★★

块魂

画面 7
音效 8
系统 7

胜负师

很早便对这款风格清新但又有些另类的动作游戏很感兴趣，对于成品的感觉也不错。这显然不是一款以画面取胜的游戏，出色的创意、简单的规则使其适合的游戏群体十分广泛。游戏的恶搞度很高，体现了制作人的想象力和幽默感。滚雪球式的游戏方式比较有趣，但有潜在的视角问题，玩久了有可能出现头晕等不良反应。游戏难度较低，近1500种的物品收集是游戏的一大卖点。作为休闲小品本作值得一玩。

多边形

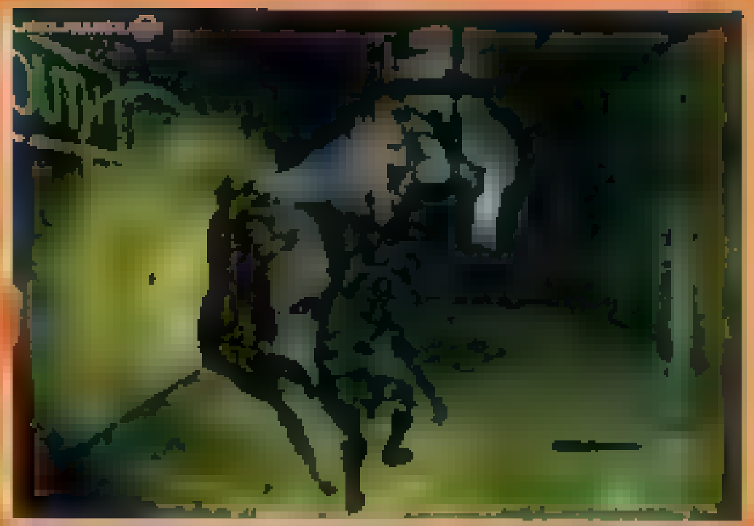
绝对是极品级的小品游戏。操作上完全利用了DS2手柄的两个摇杆，玩起来动感十足。画面表现十分清新，音乐和音效让人忍俊不禁。游戏的主要目的就是用球来粘起各种物体以达到指定的直径，随着“雪球”越滚越大，可粘起的物体也就越来越多，从最小的火柴棍到后来的高楼大厦，“只有你想不到，没有你粘不到！”这款创意绝佳的轻松休闲游戏适合6岁到60岁的玩家参与，如同一道别有风味的开胃小吃。

墨夜

是一款比较特殊的游戏，主要使用两个摇杆来进行操纵。如果只看画面我可能不会去玩这款游戏，第一次被吸引住是因为喜欢它的游戏音乐。后来才发现这游戏蛮有意思的，可以粘取的东西小至蚂蚁大到岛屿，其夸张程度相当惊人。虽然存在一些视角问题使人出现头晕甚至流眼泪的情况，但这也许是厂家为了避免玩家的游戏时间太长而耽误正事所采取的措施。（笑）你在游戏中会体会到“越吸越有劲”——这就是万有引力！

PS2■DVD-ROM■NAMCO■块魂■ACT■2004年3月18日■1～2人■只对应DS2手柄■655KB

27 总分



潜入度 ★★★★★★★★

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

画面 10
音效 9
系统 9

GOUKI

画面依然令人惊叹，光影效果绝赞。游戏整体的感觉给人非常精致，值得玩家慢慢品味。山姆·费舍尔的潜入动作得到了加强，相应出色的关卡设计也很完美地表现出这一点。游戏的自由度很高，从A点到B点并不是只有一种完成方法，玩家大可以利用间谍工具或是所处的环境特点来达到目的。分章节的剧情确保了玩家能够在每个关卡里都体验到不同的感觉，虽然缺乏一定的连续性，但最后的效果非常不赖。

多边形

一款绝对重量级的Xbox游戏。不但继承了前作的全部优点，而且在许多方面做出了更新和改进。画面似乎比前作更加出色，而音乐音效则保持了系列的一贯表现。游戏主题依然是反恐题材，故事情节衔接得十分紧凑。增加了一些新动作，而潜入的紧张感完全保留。与某知名“潜入”大作相比可以说是各有千秋。特别要提及的是在制作人员名单里面看到了大量中国人的名字，游戏的亲切度立即提升数个百分点！（笑）

SOUL

果然是充分发挥了Xbox的硬件机能的作品，画面素质令人叹为观止。单人游戏的进行方法很“美版游戏”化，即没有很多存档点，失败后可以直接从存档继续游戏，这样游戏的难度就可以设得很高，任务也就可以设定得更有挑战性，“潜入感”因此大增。最大的问题是在视角方面，基本上游戏全程你都必须不断地调整视角，这一方面可能也反映了潜入者必须“眼观六路”的真实感，但放在游戏中则显得有些繁琐。

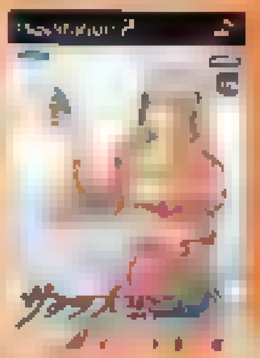
Xbox■DVD-ROM■UBISOFT■Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow■ACT■2004年3月23日■1～4人■对应5.1声道■硬盘记忆

22 总分

推理度 ★★★★★★★

樱大战物语 神秘的巴黎

画面 8
音效 7
系统 6



沙罗

由于本作去掉了该系列每代必有的战斗部分，所以游戏部分仅限于AVG式的对话而已。游戏的画面基本与前几作没有任何区别，而音乐除了新加的“神秘的巴黎”等歌曲外，均照搬自3代，这实在难以令人对本作的第一印象抱有什么好感。游戏的最大卖点——剧情，没有令我感到有太多可吸引人的地方，可以用“一切基本都在预料之中”来概括吧，这是最让人失望的地方。通关后的特典只能算是马马虎虎吧。

卡伦

作为“《樱大战》世界计划”的一部分，本作给人的感觉只能算是一般而已。在删除了战斗部分后，《神秘的巴黎》以系列首部推理AVG游戏登场，不过无论是在系统、音乐、动画及该类型游戏最重要的剧情方面，本作都有着颇多不足之处，只能算是小品级的游戏而已吧。游戏共有13个结局，而通关后的特典中虽然不像“XX的一日”那么丰富，不过对于FANS来说应该也算可以满足了。

D·S

《樱大战 浓情之湖》发售一年以后，该系列的最新作在厂商不冷不热的宣传攻势中发售了，这让笔者这样的FANS在拿到游戏之前就不禁开始担心起来。本次游戏中放弃了战斗部分，纯粹以AVG形式来进行。关于解谜推理部分，提示比较少而令人在游戏时感觉沉闷。新加入的生命计量选项会有导致随时GAME OVER的可能，这提高了游戏的紧张感，活用并新追加的LIPS也感觉比较有趣。

PS2■DVD-ROM■SEGA■サクラ大战物语 ミステリアス巴里■AVG■2004年3月18日■1人■无对应周边■197KKB

27 总分

投入度 ★★★★★★★★★★

勇者斗恶龙V 天空的新娘

画面 8
音效 8
系统 9

沙罗

采用了NHK交响乐团的Full Orchestra音源后，音乐的表现果然不是盖的，光是游戏初始的海上音乐就令人感动万分！全3D的画面除了在极个别时候会有点视角问题（不过可以旋转视角来解决）外表现效果比想象中更好。战斗的模式与历代一致，但3D化后的怪物极富动感，显得十分可爱。在RPG游戏系统越发复杂化的今天，《DQ》还能够以简单的系统而保持超高的乐趣，真该向制作人员脱帽致敬！

SOUL

非常正统的日式RPG。作为日式RPG的鼻祖，《DQ》对其他日本RPG影响深远，但自身却非常注重传统，这会让系列老玩家玩起来感觉非常舒服、非常亲切，但一些至今仍保留的老系统及游戏进行方式却让系列新玩家感觉不够体贴。这次的重制版的进化还是相当有诚意的，尤其是战斗画面，即使以前从未接触过《DQ》的玩家也会为之心动。如果很期待《DQ VIII》，而且想尝试一下《DQ》的乐趣，那就不妨从本作开始吧。

多边形

按照“《DQ》系列”复刻版历代的惯例，本作改进的要素仍然相当多。游戏画面作为系列首个PS2平台上的作品，能称为系列最完美的作品之一。音乐方面是“NHK交响乐团”演出的完全交响乐，并且加快了战斗节奏，大大增加了战斗的爽快感。除此之外加入了“名产博物馆”、新的怪物伙伴、隐藏角色等不少新要素。无论你有没有玩过原来的SFC版，不管你是否是《DQ》迷，本作肯定是一款值得一玩的大作！

PS2■DVD-ROM■SQUARE ENIX■ドラゴンクエストV 天空の花嫁■RPG■2004年3月25日■1人■同捆《DQVIII》影像碟■188KB

钢之炼金术师 无法飞翔的天使

文：卡伦 ◆游戏时间：20小时以上

PS2◆DVD－ROM◆SQUARE ENIX◆A·RPG◆2003年12月25日◆1人◆64KB◆6800日元◆日版

黄金眼评分 22

7 7 8

人没有牺牲的话就什么也得不到
为了得到什么东西
就需要付出同等的代价
这就是炼金术的等价交换原则
那时我们坚信
那就是世界的真理……

虽然《钢之炼金术师》在SQUARE ENIX旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》上连载已经有一段时间了，但说起来，在去年10月之前，好像没有多少人知道这部作品的存在，国内几大动漫媒体似乎也忽视了这部由不知名的作家创作的不知名的漫画，正是因为如此，许多朋友才几乎看不到对其一丝半点的介绍。但当这部作品的动画版在去年10月开始播放并经过短短几个星期后，仿佛是在一夜之间，《钢之炼金术师》的旋风不仅席卷了全国，更令那个与我们一衣带水的岛国也为之震撼。

漫画累计销量突破800万本、NEWTYPE的TV动画人气排行榜上居高不下、第49届小学馆漫画赏中少年漫画部门大奖……这种种迹象都指向了同一个事实。

《钢之炼金术师》的时代到来了，而开创这个时代的，正是荒川弘以及SQUARE ENIX。

12月25日，在动画第12话“砂砾的大地·后编”播出一天后，由SQUARE ENIX制作的A·RPG《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》闪亮登场了。虽然在年末商战的大潮中，这款游戏看起来是如此地不起眼，但它依然在重重堵截下取得了20余万套的销量。坦白地说，本作的品质只能算是一般而已，但在剧情、系统等方面的亮点还是赢得了玩家与原作FANS的赞誉之声。在GBA版《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》推出之际，就让我们一同来回顾一下这部作品吧。

在游戏发售前，SQUARE ENIX便是围绕着“炼成”这一要素对游戏进行大力宣传的。的确，炼成系统不仅是原作的最大卖点，应该也可以说是这款游戏的最大亮点，数十种可供炼成的武器和道具在游戏中前期很容易给人以目不暇接之感，而在赋予武器属性后攻击的华丽效果也是令人眼花缭乱，其他如艾德吹风机、泡泡熊、跳板、五彩轮胎一类的搞笑型辅助攻击道具更是令人忍俊不禁。但当到了游戏中后期时玩家就会发现，其实真正常用的，只有那几种射击武器而已。无论是普通战还是BOSS战，玩家反射性地采取的第一个行动往往就是：蓄好炼成槽，然后满世界转来转去寻找能炼成的弓弩或大炮。炼成→瞄准→射击→充弹→瞄准→射击，这一流程周而复始地贯穿于整个游戏中。长此以往，枯燥之感便会涌上心头。对于游戏来说，“炼成”无疑是个极佳的素材，但SQUARE ENIX本次的表现只能算得上是一般而已，也许等到下一部作品时，这点才能得到改进吧。

如果单从画面上来看的话，《无法飞翔的天使》实在不像是个PS2上的游戏，粗糙的人物和场景建模都足以让人怀疑自己在玩的是否是某个PS游戏的强化版，而在对话中人物的表情变化之少也颇为令人失望。不过由动画版原班人马担当制作的过场动画的素质倒是非常不错，尤其是与卡米拉决战前的那一段动画，相信会给每位玩到那里的朋友都留下深刻的印象吧。可是除了动画部分和最后的那封信之外，整部游戏全程对话无语音这一点却是让身为原作FANS的卡伦极为不满的一点。

正如其他部分的平庸一样，本作的BGM也并未给人留下太深的印象，或者可以这么说……这个游戏有BGM存在吗？本人怎么说也是将这款游戏通关了两遍，但现如今却对游戏中的BGM一点印象都没有了，而在最终战对大佐和阿姆斯特朗时，片头曲“无法消除的罪”竟然成为了那场战斗的BGM。犹记得当年SS上的《超时空要塞 可曾记得爱》，同样是最终关，同样是以主题曲作为最后一战的BGM，但明美的歌声与那场决战仿佛是浑然一体，几乎每位朋友在那美妙的歌声中都会有种斗志激昂之感。但本作呢？与那场战斗气氛完全不符的片头曲夹杂在其中只会给人以不伦不类的感觉，音乐制作的平庸由此便可见一斑。

虽然说游戏中期的那首插入曲“心之花”还算得上悦耳，但也只是给人一瞬的惊喜而已，随之而来的依然是那平庸单调的旋律。动画版中的那首“БРАТЬЯ（ブラーチヤ）”令本人惊为天籁，但本作中几乎没有一首乐曲能及得上其十分之一的水准，实在是令人颇为惋惜。

虽然说本作同样存在有二周目的设定，不过不同点只有两处：1.敌人能力增强；2.可以搜集设定图及动画。其中后者无疑可以吸引FANS再通关一次，不过除此之外就再无任何分支及任何隐藏要素了，这对于现在的ACT游戏来说，也算是个异数吧。

至于剧情嘛……唔，以一般的观点来看，应该还算得上是中规中矩吧，相当于动画版中那几个只占一两集篇幅的单元故事，虽然说剧情的发展都在人意料之中，不过实际的效果还是能让FANS满意的。本作的故事发生在漫画版第九话“有家人在等待的家”和第十话“贤者之石”之间，讲述的是艾德和阿鲁在故乡修理好机械铠后返回首都中间发生的一段插曲，而整个故事的关键词则是“贤者之触媒”。

身为十贤者之一的威尔西姆·阿赛尔修坦提出了一种名为“触媒法”的革命性炼金术理论。在炼金术理解、分解、再构筑过程中，只要在再构筑阶段利用触媒合成特定物质，那样便会产生比一般的炼金术更高的炼成效果，而在那些触媒中，拥有着一种可以产生奇迹般的炼成效果的物质，那便是传说中能与“贤者之石”的威力匹敌的“贤者之触媒”。但他没有想到的是，那却是一切悲剧的开始……

在进行“贤者之触媒”试作品一号的实验中，威尔西姆博士的实验失败，而他那被人称为天才炼金术师的女儿塞蕾妮也因为实验副作用反弹的缘故即将死去。无奈之下，博士只得再度使用未完成的贤者之触媒，但遗憾的是，他再次失败了。失控的贤者之触媒渗透进了塞蕾妮的身体中，改变了她的外表，消除了她的记忆。当反应完成后，出现在手术台上的不再是银发的塞蕾妮，而变成了一个红发的少女。那就是本作的女主角——艾蒙妮。

在游戏中，玩家可以清楚地看到，艾蒙妮对于父亲一直禁止其学习炼金术而耿耿于怀，也正是因为此，她才会想当身为国家炼金术师的艾德的弟子。但她不会知道，依靠贤者之触媒（那对白色羽翼）而生的她一旦使用炼金术，便会大大消耗羽翼的力量，不过，即使不使用炼金术，那个未完成品的羽翼之力也会渐渐削弱，总之，对于艾蒙妮而言，最后的结局都只有一个——死。而威尔西姆之所以要与黑曜之炼金术师卡米拉联手，便是决心要完成贤者之触媒的研究以拯救女儿的生命，他召集大量炼金术师来到ノインヒースガルド也正是由于这个原因。因为，就如同贤者之石的材料是人类的血液一样，贤者之触媒要求的贡品则是无数炼金术师的血肉！

人没有牺牲的话就什么也得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价。

这是贯穿《钢之炼金术师》世界的主题，《无法飞翔的天使》同样也无法逃离这条铁则，最后，觉悟的威尔西姆抱着垂死的女儿，和他所炼成的无数只合成兽在炼成阵中消失于世间，只留下在研究所外痛苦跪地不起的艾德，以及那随风飘散在天空与大地中的白色花瓣……

一个多月前，SQUARE ENIX刚刚公布了其最新的业绩表现。在这次的连结业绩中，SQUARE ENIX的销售额为407亿日元，营业利益为75亿日元，经常利益为75亿日元，纯利益为41亿日元。而《钢之炼金术师》在出版和游戏方面的双丰收更是已经令其成为了SQUARE ENIX的重大收入来源之一。目前，长达52集的动画版已进入中段，而且剧情也掀起了一个新的高潮，虽然说由动漫改编的游戏似乎没有几个可以称得上是极为出色的，但作为《钢之炼金术师》的FANS，还是希望SQUARE ENIX在《钢炼》的下一部游戏中能有回异于其他公司的表现啊……

©荒川弘／スクウエアエニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・电通2003 ©2003 RACJIN/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

特别企划

龙虎传说

——大洋彼岸的SNK(下)

译：蜘蛛
编：纱迦

第三章 失落的年代

从1994年至1998年，SNK一直在苦苦寻找自己公司的定位。街机方面，“《格斗之王》系列”和“《合金弹头》系列”有力地推动了MVS基板的销售；家用机方面，AES和NeoGeo CD版依旧可以通过直接下定单的方式邮购，对于最受欢迎的游戏，SNK还为PS和SS发售移植版本，这样，主流玩家也可以不断接触到SNK的游戏。

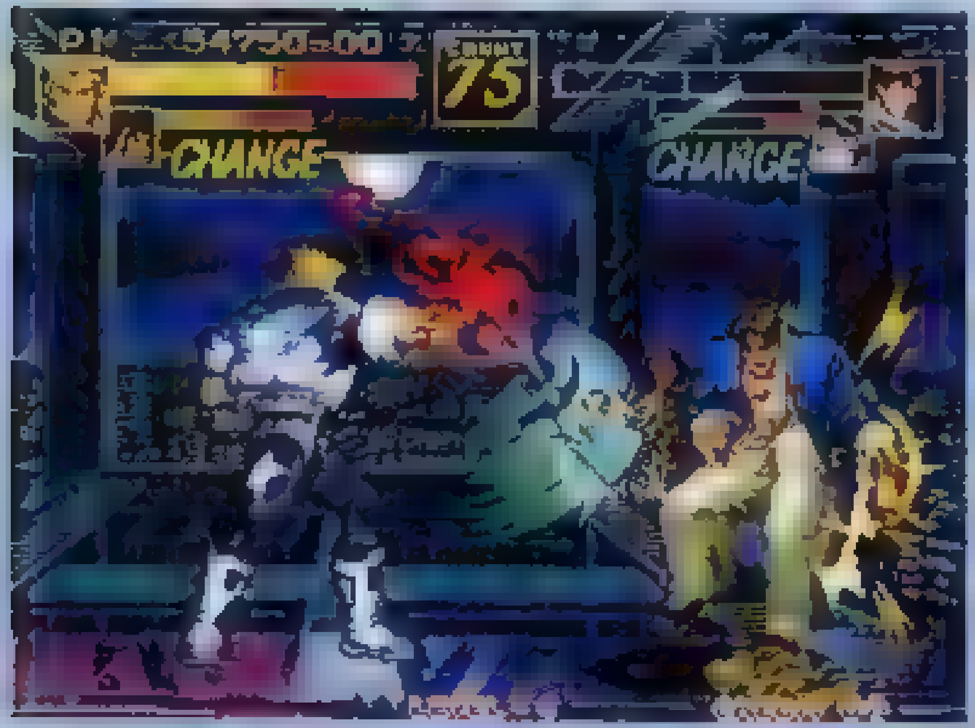
这样一直到了1998年，SNK的主要收入就靠《格斗之王》了。每年一定时候新一代的《格斗之王》都会在街机厅出现，然后当时流行的家用机上也会有移植版本。系列中的“95”到“98”由日本SNK移植到PS上，“95”和“96”两作出现在世嘉土星上。土星版因为使用了额外的内存加速卡而显著缩短了读盘时间，一直到今天它们仍被玩家所津津乐道。SCEA负责“95”和“96”在北美的销售，而“98”则是SNK自己动手在北美发行。

如果要说哪年SNK的游戏最多最好，“1996年”肯定是大家的答案。《格斗之王96》、《饿狼传说RB》和《侍魂IV》在街机厅疯狂吃币，这几款游戏的走红居然又唤醒了沉睡已久的AES软硬件的销售。哦，1996年也是《合金弹头》在NeoGeo上初登场的日子。和SNK标准的格斗游戏不同的是，《合金弹头》是一款横卷轴军事题材的射击游戏，卡通画风幽默欢闹，对应玩家年龄层跨度很大，受到了广泛的欢迎。

▲《合金弹头》的AES版生产量很小，现在的叫价是1000美金。

收购了《合金弹头》的原创公司Nazca之后，SNK截至目前一共推出了4款续作。(所有的《合金弹头》都是SNK发行的，只有第4作是在SNK的“黑暗年代”由Mega Enterprises开发的，我们会在后文中具体说明。)今天，玩家可以在PS、PS2和土星上玩到与街机板几乎一模一样的家用机版。

《合金弹头》的AES版本只是在1996年的夏天少量生产，就是这么一点产量也主要在日本销售。这个游戏在美国过了好几个月才逐渐引起大家的注意，当玩家发现游戏原来那么精彩，想起来向SNK日本定购的时候那一点存货早就被日本玩家瓜分得干干净净。MVS版本可以经过修改后在AES上运行，一直都以200到300美元的价格在网上商店出售，但是带包装盒、使用手册、彩画盒卡带的原始AES版你要花1000美元才能拿到。《合金弹头》不是惟一一个缩量生产的游戏。早在这之前，SNK为每一款游戏生产的AES版只有90年代早期一款游戏产量的10%。



▲《风云默示录：超级组队战》看起来很华丽，玩起来很一般，现在可值钱了。

于《合金弹头》同期减量生产发行的还有两款AES游戏。第一款是《风云默示录：超级组队战》，它介乎《侍魂》和CAPCOM的《X-Men对街霸》之间，也是一个2D武器格斗游戏，在每一局的中间玩家可以换人。

《风云默示录：超级组队战》当然算不上是最伟大的格斗游戏，不过它出名的原因是其珍罕性。SNK停产此游戏之前在美国和欧洲一共只卖出去了十几份AES的版本。大家现在可以知道NeoGeo的FANS要花多大的精力和财力才能搞到一张了吧。1998年的时候Ebay上的叫价不过是800美元，可在2002年游戏的价格只能通过论坛上的短信功能才能知道——有人出价5000美金。今天有不少人伪造AES版本出售。

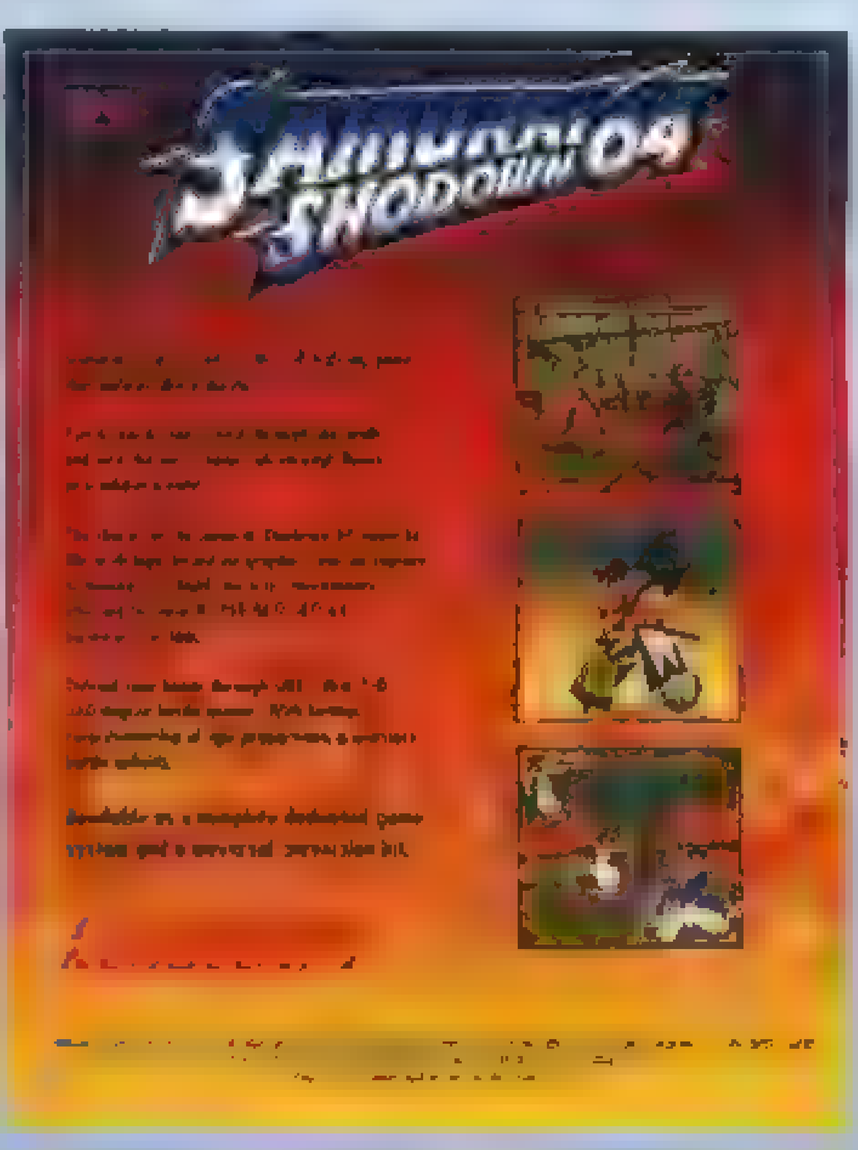
1996年另一个有幸能与《合金弹头》和《风云默示录：超级组队战》一起少量生产的是SNK的足球游戏最后一作：《得点王4：终极11人》。具体官方生产数字我们不得而知，只是有传言称这个游戏传世的数量比《风云默示录》只少不多。

前面说的都还只是SNK自家的珍罕游戏，很多第二方或是第三方的游戏，例如ADK的《梦幻小妖精》和SUNSOFT的《火热火热7》也都是发售几天之后就再也找不到了，现在想买的话上互联网上的拍卖站点吧——前提是如果你买得起的话。

1997年前后，SNK在两条战线上投入战斗，有成功也有失败。第一个是Neo打印机，也许现在美国的玩家还可以在大型的街机厅和购物中心看见它。如果你在卖像纸的地方看到标牌说你可以自由选择背景和相框，它很有可能就是Neo打印机。(蜘蛛注：说穿了就是时下流行的大头贴。)

不怎么成功的是新推出的街机基板Hyper NeoGeo 64。3D潮流已经降临，谁都不想被甩在后头，SNK使用的这块64位基板拥有一些2D和3D处理能力，可以根据不同的游戏安装在不同的筐体内——直立式筐体适合动作和格斗，立体箱式筐体正好玩光枪射击游戏，座式筐体可以用来玩赛车。这款街机基板还是使用卡带作为媒体。

Hyper NeoGeo 64的主CPU为定制的64位RISC，4MB程序内存，64兆3D和纹理内存以及128兆2D人物和背景内存。倒霉的是它的处理能力比起NAMCO和世嘉的3D街机底板差了一大截，游戏也制作得令人失望。1997年，NAMCO推出了《铁拳3》的街机版本，世嘉也于同年稍晚的时候推出了3D格斗的抗鼎之作《VR战士3》，SNK再于同年12月推出《侍魂64》就不那么明智了。《侍魂64》粗糙的图象显然没有办法望街机版《VR战士3》之项背，就算是大家可以在家玩到的PS版《铁拳2》和《魂之利刃》的水平也不是它可以奢望的。开个清单，Hyper NeoGeo 64在退出市场之前只存在了短短两年的时间，一共只有7部作品。



▲没玩过吧？幸亏没玩过，不然影响SNK在大家心目中的形象。

在SNK向街机分销商推销Hyper NeoGeo 64的时候，公司决定重新在美国市场伸展拳脚。一般来说，日本商人总是愿意和他们认识和信任的人保

Hyper NeoGeo 64作品列表

格斗游戏4款
[illegible] (870M)
饿狼传说[illegible] 野望 (839M)
侍魂64 (578M)
侍魂64 [illegible]之称 (598M)

赛车游戏2款
[illegible] Beast Racer (378M)
Round Trip [illegible] (421M)

光枪射击游戏1款
Beast Busters second nightmare (302M)

&3DM-SM
www.plumbook.cn

持生意上的往来。1997年秋天，约翰·巴罗恩应邀重返SNK美国，这时他的头衔已经变为执行副总裁，他马上安排他的妻子苏珊·巴罗恩担任消费者事业部的副总裁。如此用人绝非搞裙带之风，90年代早期的时候苏珊嫁给巴罗恩之前就是SNK美国的运营经理。他们夫妻重拾老本行，约翰继续专注于拿手的投币式街机的软硬件生产与销售，而苏珊则经营家用机部门的软硬件：PS、DC，还要把AES的卡带卖给哪些成天喊着要为AES添置新游戏的玩家。多亏了SNK在北美的重新扩张，美国的玩家才有可能直接买到PS版的《格斗之王96》、《饿狼传说：野望》、《侍魂：勇士之怒》、《合金弹头》以及DC版的《格斗之王99》，否则他们就只能花大钱在黑市上买从其他地区进口的游戏——还要加上直读芯片游戏才可以运行。

20世纪的最后一段日子里SNK不断下滑的势头看起来有所扭转，但那也只是有一点点起色而已，离大获成功还远着呢。索尼和任天堂的主机在北美大获成功，街机玩家越来越少，格斗狂潮又逐渐消退。这对一个靠一堆格斗游戏打天下的公司来说决不是什么好兆头。

为了改变现状以大幅增加收入，SNK又一次面临新方向的抉择。80年代中期的时候，新的方向是NES，90年代早期的时候，新的方向是NeoGeo的狂热FANS，1999年SNK的新方向又会是什么呢？答案是掌机市场，被任天堂100%控制的掌机市场。

在美国你随便给一个对游戏不太熟悉的人看一款掌机，当红的GBA也行，老旧的世嘉Game Gear也行，新潮的诺基亚N-Gage也行，你得到的回答多半是："这是哪种新型号的GB？"

你支持任天堂也好，痛恨任天堂也好，GameBoy和掌机市场就是一回事，1998年也没有什么特别。不是没有其他公司想进军利润丰厚的掌机市场，世嘉、雅达利、老虎电子等企业都曾经用性能比GB高得多的掌机开路，试图敲开掌机市场的大门。它们无一例外地败在了最关键的要素上：软件。从总体上说，掌机的消费群比家用机的消费群年龄低一些。事情常常是这样的：家长为他们的小孩买游戏，而家长本身不玩游戏，所以他们就买他们听说小孩子喜欢的游戏。雅达利Lynx有《钢爪》和《吃豆人》，世嘉Game Gear有《索尼克》，而在读GB的A级软件阵容之前我建议你多做几个深呼吸，免得喘不上气：《超级马里奥》、《塞尔达传说》、《银河战士》、《大金刚》、《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》……这个名单还可以继续开下去。现在大家都知道为什么任天堂能够牢牢锁定传统的低龄市场、独占掌机了吧。

历史告诉我们，动掌机市场的脑筋，攻打GB的行为是注定要失败的。但是，许多年纪大一些的青年或成年玩家希望拥有适合他们口味的掌机——有模拟经营游戏，有体育游戏，有格斗游戏，他们对小孩子气的马里奥和口袋妖怪没有兴趣。SNK窥察到了这个潜在的市场，决定自己另起炉灶，这个计划就是1998年的NGP。

NGP于1998年秋季在日本上市。和GB一样，它也采用单色显示屏，有两个按键。和GB不一样的地方是它采用了16位的CPU，还有一些SNK大作相关的软件助阵。在它上市的第一个月里总共卖出去了一万套，消费者排队购买首发软件：《棒球明星》、《格斗之王R－1》《口袋网球》、《侍魂》、《Neo杯'98》。不幸又一次降临了，NGP发售2个月后任天堂发售了GBC。NGP的销售很快一落千丈。SNK没有放弃，川崎英吉把他的工程师们赶回到了制图板前。

▲单色的NGP生命短暂，只有SNK为它开发了一些《侍魂》和《格斗之王》相关的游戏。

SNK唱出的新咒语是：彩色。1999年春天，SNK的新NGPC取代了NGP。新的掌机设计采用了新的反射式液晶TFT显示屏。现在SNK又有一个掌机系统可以和任天堂的GBC掰掰手腕了——至少从硬件规格上比GBC强大一些。与GBC相比，NGPC可以同屏显示更多的活动图形块（64对40领先），可以同屏显示更多的颜色（146对56领先），这就是说NGPC的游戏起码看起来要比GBC的强一些。与此同时，SNK吸收了世嘉GG失败的教训，NGPC的主CPU由东芝研发，比GBC的Z80还要省电，只要一对AA电池就可让NGPC运行时间达到惊人的40小时！而GBC一般只要15小时就可以把一对AA电池的电量吸得干干净净。

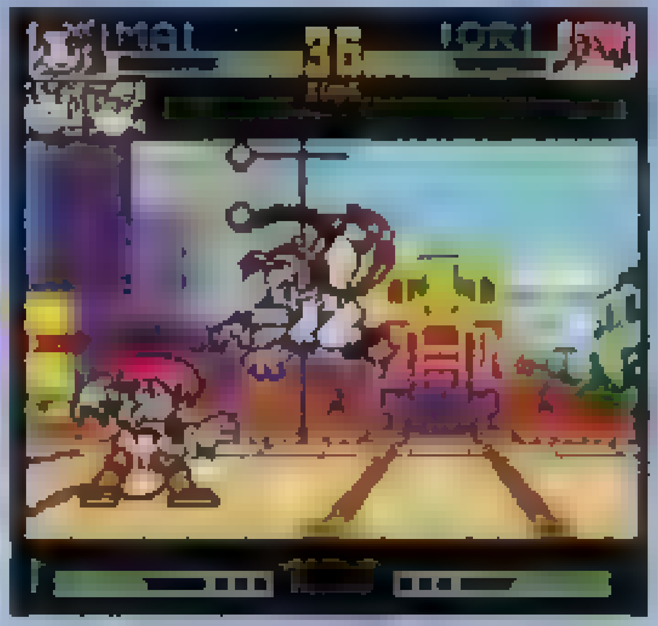
SNK从未在北美和欧洲正式发售单色的NGP，但是这两个地区的玩家可以通过www.snkusa.com的网站定购NGP。实际上1999年的4月到8月间网站一共售出了2台NGP。SNK北美无需为此承担推广单色的NGP不力的责任，因为造成这一结果的原因是大部分狂热玩家都知道SNK计划在北美和欧洲直接发售NGPC。

▲2台，乖乖。

后来，SNK终于在这两个市场发售了NGPC。1999年7月开始NGPC在美国市场限量发售，8月则在全国市场全面铺货，几家著名的玩具电子连锁销售店都销售NGPC。纸面广告也开始在《电子游戏月刊》和《掌机游戏》之类面向玩家的媒体上推出。发售之后的口碑相当不俗，这一切促使NGPC前两个月卖出了差不多25000套，"先发五虎"都取得了1万套以上的销量。

首发阵容相当强悍，由《侍魂Ⅱ》，《饿狼传说：首次接触》、《格斗之王R－2》、《口袋网球》和《合金弹头：第一任务》护驾。

在这紧要时期，SNK又经历了一次大的人事变动。日本总部掌权的人对巴罗恩在美国市场的工作不是很满意。他作为执行副总裁，在街机方面基本上没有取得什么增长，在HNG64和Neo打印机的推广方面也落后于SNK母公司的要求。



▲在《格斗之王》驾临GBA之前很久你就可以在NGPC上玩彩色的《格斗之王R－2》了

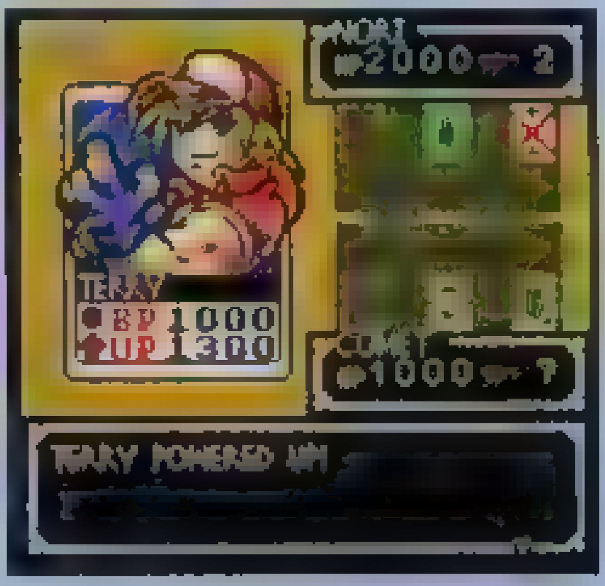
在消费者的方面，SNK日本也觉得单色NGP的销售没能起到在市场中为彩色NGPC开路，先声夺人的作用。最后，他们不喜欢苏珊坚持在美版NGPC上使用纸包装盒而不使用塑料包装盒的做法。巴罗恩夫妇于1999年6月被解除了对公司事务领导权，他们的工作合同在年底终止。

接替巴罗恩夫妇的是几个月前才被任命为SNK美国公司全国销售总监的本·赫曼。赫曼供职SNK的时间就长得多了，90年代初期保罗·贾克布斯当总裁的时候他就已经是公司的员工了，那时AES才刚刚引入美国。他最初的主要职责是销售顾问，要玩具销售连锁店进行联系，让他们备好主机存货。巴罗恩夫妇离开后，赫曼负责SNK美国的全局运营。

在赫曼的监督下，SNK的美国市场团队决定全力出击1999年的圣诞销售季。公司投下400万美元拍摄电视广告，并在MTV、喜剧中心、卡通网络等大众关注的媒体频道上播放。NGPC的产品线这时也给予配合，其中有主机最强最优秀的3款软件撑腰：《索尼克：口袋冒险》、《千亿之战》和《SNK对CAPCOM：卡片格斗》。《索尼克：口袋冒险》在其中最为耀眼，总计卖出了11万套，后来还和主机捆绑以99美元的价格销售。

《千亿之战》和《卡片格斗》能出世要归功于SNK和CAPCOM的交叉授权协议。《千亿之战》与《格斗之王》一样都是一对一的组队战，而《卡片格斗》和柯纳米的《游戏王》一样是一款卡片战斗游戏。

在冬季爆发之后，NGPC的英文游戏发售节奏又慢了下来。这个时候也没有公司宣布有什么游戏在开发中或是以后将要开发什么游戏。从1999年11月到2000年4月，日本玩家只有《Dive Alert》、《格斗女王》、《棉花小魔女》、《月华的剑士》、《Memories Off Pure》、《Cool Boarders》、和《合金弹头：第二任务》可供选择，美国玩家更惨，只等到了《Dive Alert》、《格斗女王》两个游戏的发售。这时柏青哥机制作商Aruze已经收购了SNK，家用机部门已经无关紧要，可爱的掌机在北美和欧洲的命运如何，现在没有人在意。

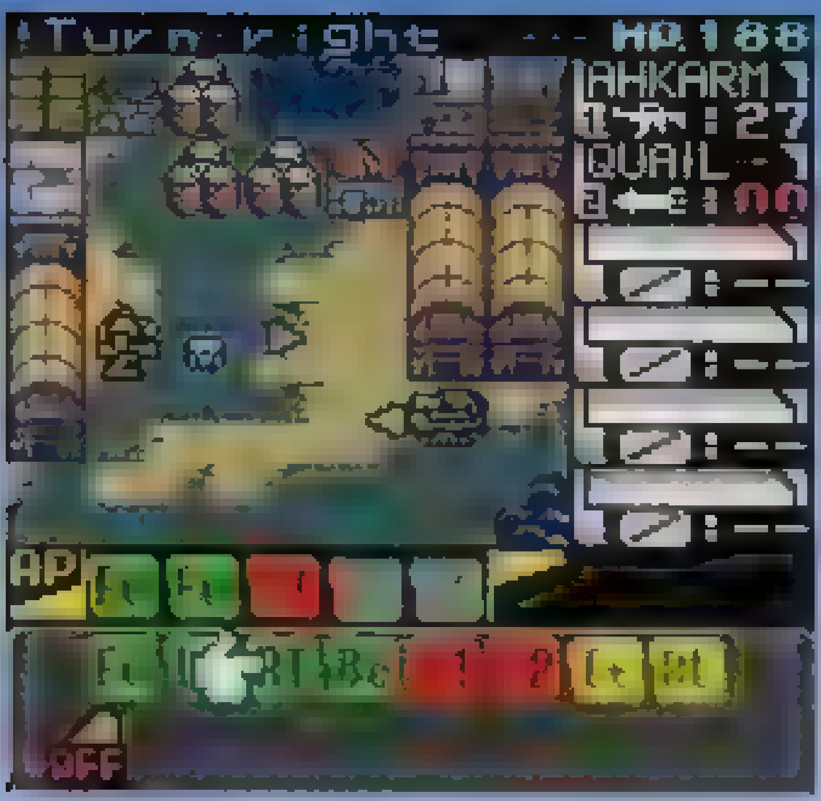


▲《SNK对CAPCOM，卡片格斗》被认为是NGPC上的头牌游戏。

接下来公司被更名为SNK娱乐公司，本·赫曼仍是主管。2000年5月的E3上，NGPC的命运似乎又有了一点转机——SNK展示了《合金弹头：第二任务》、《棉花小魔女》、《月华的剑士》、《神机世界Evolution》和《Dynamite Slugger》的英文版。市场团队欢天喜地，骄傲地宣布他们已经从GBC的专制下抢到2%的美国市场份额。任天堂对这个数字可能不屑一顾，可是SNK靠这个份额已经足够获得盈利，并说服游戏连锁店在他们的商店播放NGPC的游戏演示。

《合金装备：第二任务》于5月下旬上市，首批的[illegible]一销而空[illegible]现在把目光投向了定于6月发售的《月华的剑士》、《Faselei!》、《Dynamite

www.plumbook.cn



▲《Faselei!》是一款不错的回合制策略游戏，片头采用很酷的MP3做配乐。惟一的遗憾是它从未在北美发售过。

Slugger》和7月的《神机世界Evolution》、《棉花小魔女》。玩家最为期待的是《Faselei!》，这款机器人战略游戏的图象和声音都不错。以现在的眼光看，为掌机加上数字音乐不算稀奇，但当时用MP3做片头可是惊世骇俗。可惜，甜蜜的七月从未来临。

2000年6月11日，网上的流言说SNK可能撤出北美和欧洲市场。显然，尽管NGPC在美国艰难拼过了盈利的分水岭，但在日本它的处境相当可悲。主机最初还有一点点的影响，但是在BANDAI发售了WS之后那点影响也就烟消云散了。NGPC的月销量不过3000台。家用机方面，DC版的《格斗之王2000》和《饿狼传说 狼之标记》的销售也不如预期。美国市场上《格斗之王98》的遭遇和它在日本的兄弟也差不多。最致命的是，MVS街机的销售在两个国家都在无法遏制地下滑。

果不其然，2000年6月13日，已经成为SNK的母公司的Aruze扔下了原子弹：

根据重组过程中对全球市场策略的重新评估，SNK娱乐公司决定停止NGPC软硬件在美国、加拿大和欧洲的发行。此决定立即生效。公司亦将停止（日本）全部国内PS和DC版本游戏的发行。

——来自厂商官方新闻稿

除了几个第三方授权合约（指与CAPCOM的授权之类），日本之外的SNK实际上已经死亡。《棉花小魔女》、《Faselei!》、《月华的剑士》和《神机世界Evolution》在美国的正式发行已无可能。Aruze决定关闭SNK海外分支机构的决定对于美国分部有如当头一棒，他们那时已经为《Faselei!》制作好了宣传材料！今天，英国版的《Faselei!》和《Evolution》已是收藏家苦苦追寻的珍宝。这几个游戏的完整套装（卡带、包装盒、使用手册和注册卡）在拍卖站点上的叫价都以100美金起。未经证实的数字说英国版的《Faselei!》发行量在5000份左右，《神机世界Evolution》则更少，大概只有2000份。

为了向大家展示《Faselei!》和《月华的剑士》实际上已经制作完成并马上要投放美国市场，SNK甚至让大家看了看装满卡带包装盒的仓库，剩下的工作只是把卡带放到包装盒里，贴上标签后发到零售商手里。后来，包装盒和手册被收回利用，卡带则运回日本，重新包装后投放日本市场。在后来，SNK彻底破产之后不带包装的《Faselei!》和《月华的剑士》美版卡带被折算给清算人。这就是为什么你偶尔可以在各种网站和拍卖站点上看到有人叫卖美版。一般来说，收藏家对这些没有原始包装和手册的裸卡兴趣不大，只向NGPC的FANS展示游戏的英文版时这些东西还有点用。

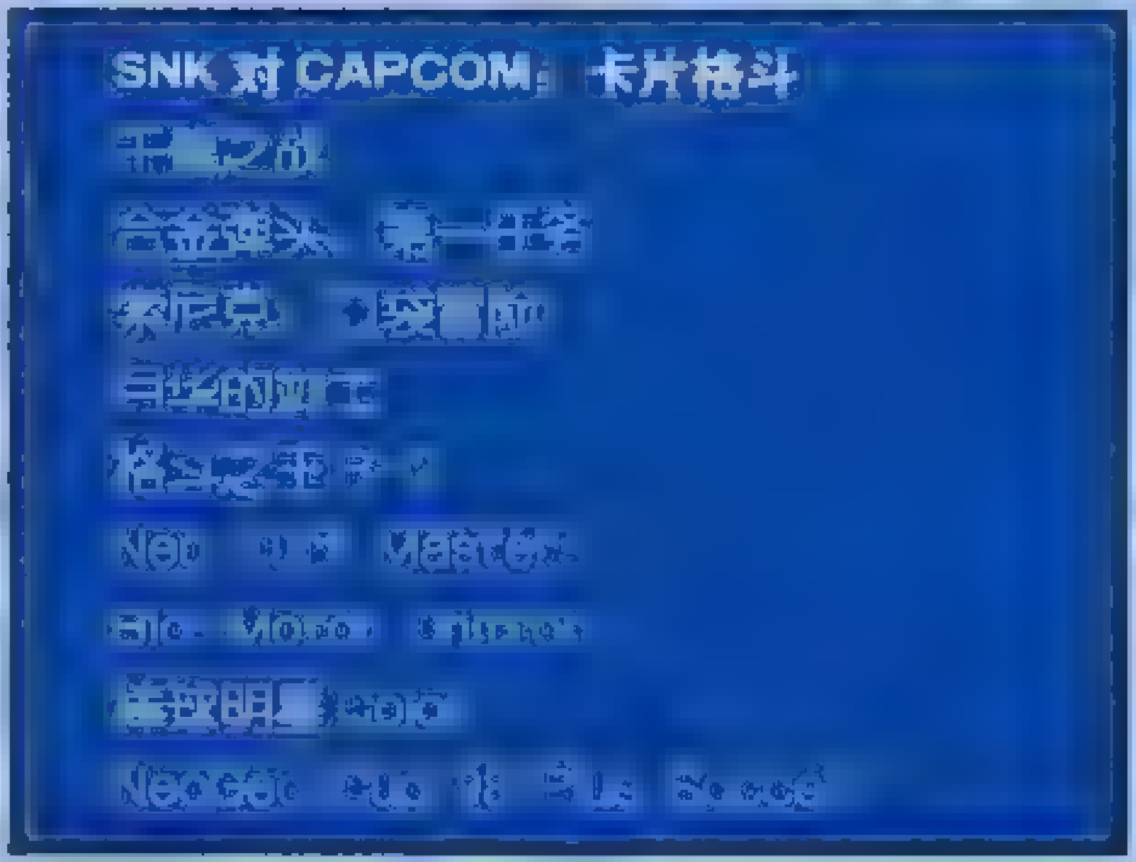
清点一下，NGPC上一共推出了30款美版游戏。SNK一直到2001年还为日本市场推出新的游戏，这样NGPC上一共有85款游戏。

SNK关门之后，FANS不禁要问上一句："为什么会是这样？"

答案有很多。

的确，85款游戏不能算很多，但是它们的质量都还不错，直到今天还有人在玩。

大家有兴趣的话，看看NGPC在美国卖得最好的10款游戏：

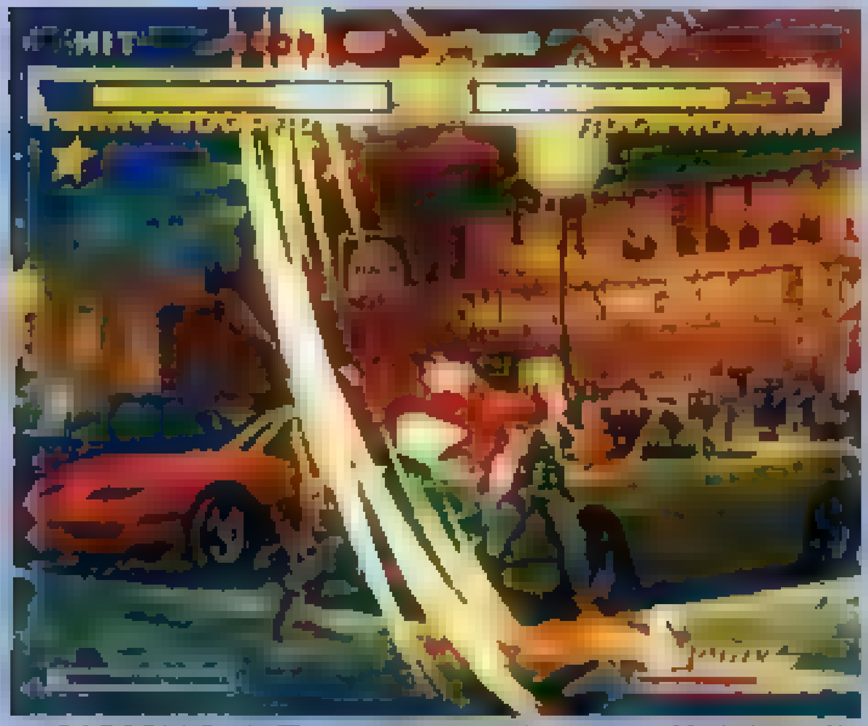


▲这里是2000年E3上分发的一页广告。

第四章 SNK重生

The Aruze Fiasco

尽管SNK在PS、土星、DC上尚有不愠不火的销量，尽管NGPC在北美市场的小小成功可圈可点，实际上SNK的财务状况一直亮着红灯。从1998年到1999年，SNK已经先后关闭了硬件生产的业务和它的NeoGeo世界娱乐主题公园。



▲CAPCOM赢走了《CAPCOM VS. SNK》的大部分收益，而SNK只是在2000年发售了《狼之标记》——它被很多人认为是NeoGeo和DC上最好的格斗游戏。

SNK需要一位救世主，而这时，靠研发制作柏青哥机积攒起巨额财富的Aruze款款走来。柏青哥机不需要什么技术就可以玩，每个玩家在机器里投入一些100日元的硬币，机器就会吐出一篮子小钢珠，玩家把小钢珠以不同的速度扔进柏青哥机上的洞里，小钢珠就会在柏青哥机器里的小柱和小斜面上乱转，如果玩家运气够好，小钢珠会落在特别的洞里，玩家就中奖了。柏青哥机有很多种，Aruze生产的型号里最有名的是Pachi-Slot，小钢珠掉进洞里，会吐出更多的小钢珠。Aruze看中的是SNK的知识产权，它想在Pachi-Slot上贴上SNK游戏中的各个人物以增加人气。这就是为什么Aruze要在2000年1月收购SNK及其关联企业。

收购完成之后，Aruze对SNK的游戏开发漠不关心。Aruze对新游戏的开发基本上没有什么投入，只是偶尔让他们在成功的家用主机上发行一下移植版本。在员工的努力下，《格斗之王99》和《饿狼传说：狼之标记》DC版保持了很高的水平，被认为是最好的移植版本。不幸的是，那时的DC只剩下一口气，PS2刚刚发售，所以还是没什么反响。

▲《格斗之王2001》由EOLITH制作，BrezzaSoft发行。BrezzaSoft目前是SNK的子公司。

毫无疑问，2000年在挂上SNK标志的游戏中最有名的是《CAPCOM VS. SNK》，但这个游戏是由CAPCOM而不是SNK制作发行的。在与Aruze合并之前，SNK已经与CAPCOM签下了交叉授权协议，规定一个公司开发的游戏中可以使用另一个公司游戏中的人物。CAPCOM不慌不忙地制作了街机版的《CAPCOM VS. SNK》及续作，后来还移植到了世嘉DC和索尼PS2上。

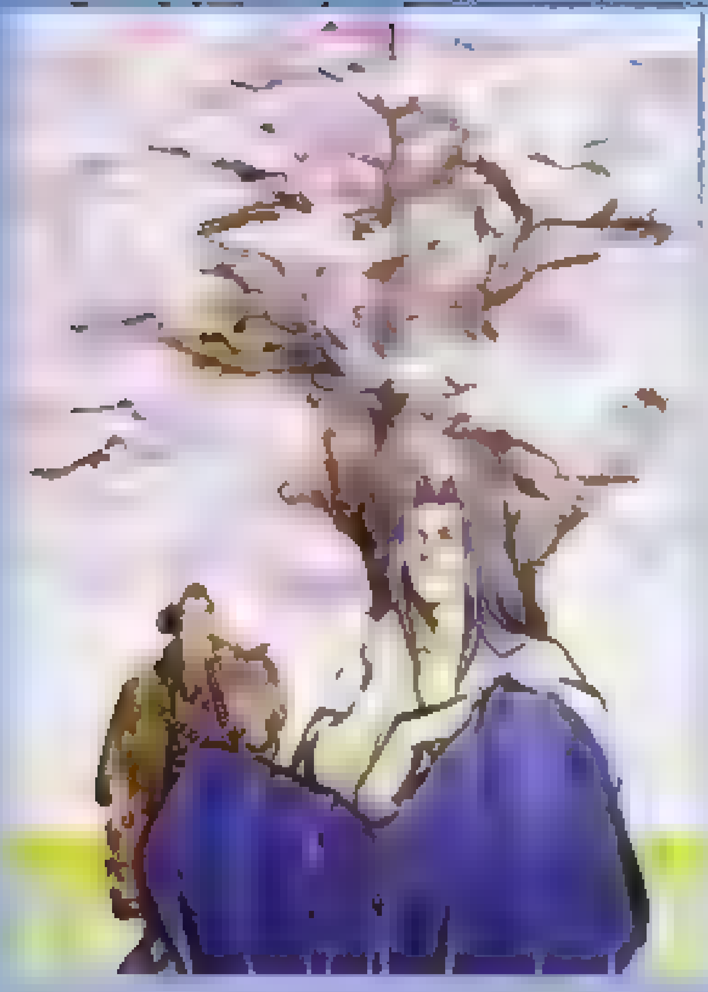
SNK一方则为NGPC开发、发行了两款SNK对CAPCOM的游戏——格斗类的《千亿之战》和卡片类的《卡片格斗》。每款游戏的销量都在50000张左右。不过它们取得的微不足道的成功没能增加SNK的底气，Aruze对此也无动于衷。

Aruze收购SNK的目的很简单，就是在柏青哥机器上使用SNK的版权形象，制作以《格斗之王》和《合金弹头》为主题的柏青哥机，而这是SNK的创始人川崎英吉不愿看到的，他非常苦恼。

后来，川崎英吉和一部分骨干离开了公司。他和其他5位前SNK的干部出资设立了一个新的娱乐公司BrezzaSoft，他们几个就是股东。Aruze已经决定关闭SNK全部的海外机构。SNK美国关门大吉，MVS投币式街机的发行业务卖给了苹果实业，Neo照相机的业务卖给了苹果照相系统。显然，SNK不会再从北美和欧洲获取收入，公司的营收直线下降。

部分Aruze的股东（主要是在SNK中拥有股份的个人）于2001年起诉Aruze，指控公司应该对SNK的营销损失负责。总损失达270亿日元之巨（合2.6亿美元）。因为这个官司和SNK不断增长的债务，Aruze决定让SNK

www.plumbook.cn



破产。具有讽刺意味的是，在破产过程中Aruze把《格斗之王》和其他游戏的知识产权卖给了BrezzaSoft——转了一圈，SNK的核心财产又回到了它的开朝元老川崎英吉手中。

2001年10月22日，SNK不复存在。

BrezzaSoft后来发行了韩国开发商EOLITH制作的《格斗之王2001》和2002。值得一提的是，EOLITH也由川崎英吉出资设立的。SNK的游戏里惟一一个由其他公司开发的是《合金弹头4》。SNK关门之后，Mega企业继续研发《合金弹头4》，悲哀的是这一作被绝大多数FANS认定是全系列中最烂的。

然而，SNK以擅长适应环境而著称。以前的艰难时势为玩家带来了NES的移植游戏、NeoGeo的MVS和AES系统以及NGPC。现在，即使是倒闭破产也杀不死这家顽强的公司。最终，SNK会回来的。

把SNK重新拼起来

这一节讲的是SNK是如何从骨灰变回人形的。

2001年8月，SNK正式破产前不久，前总裁和首席执行官川崎英吉设立了一个名为PLAYMORE的新公司，它很快从其他从Aruze手中买下《格斗之王》、《合金弹头》等主要知识产权的公司手中把这些版权又重新买了回来。又过了不长的时间，PLAYMORE又收购了BrezzaSoft。川崎英吉把SNK重新拼起来的计划十分周密，而且一步步地如愿实现了。现在惟一缺少的是SNK的名字。2001年底直到2002年，PLAYMORE不仅为NeoGeo的MVS和AES制作游戏，还为索尼的PS和世嘉的DC移植了很多SNK的热门游戏。

PLAYMORE尽管已经获得了SNK的绝大部分版权，但Aruze继续持有SNK的商标。Pachi-Slot系列中的《疯狂赛手》和《Ire-Gui》上都有SNK格斗中的人物。PLAYMORE起诉Aruze并索赔60亿日元。

从某种意义上说，川崎英吉最终报复了Aruze。SNK破产之后PLAYMORE取得了SNK的知识产权，而Aruze只管继续研发使用SNK格斗角色的柏青哥游戏。毫无疑问，特瑞 博加德，不知火舞和合金弹头中的坦克出现在Aruze的Bakuchi机台上绝对没有经过PLAYMORE的授权。2002年10月28日，PLAYMORE以商标和版权受到侵害为由向大阪地方法院提起民事诉讼，声称Aruze在其柏青哥机台上使用了SNK的版权形象，此举侵犯了PLAYMORE的商标权和著作权。所有的费用加在一起，PLAYMORE共索赔62亿日元。相当于5850万美元。2004年1月，大阪地方法院初步裁定Aruze以在自己生产的产品上印有SNK版权形象的方式非法使用了SNK PLAYMORE所拥有的商标。目前，最终裁决和具体的赔偿数额尚在上级法院的裁定之中。

多谢PLAYMORE，SNK在北美重新开张了。2002年11月，SNK NeoGeo美国公司组建，其任务仍是在美国和加拿大负责SNK游戏的分销。又过了不久，SNK NeoGeo美国消费者公司成立，负责公司PS2、GBA等家用机软件的营销。命运就是这么神奇，为原SNK家庭娱乐一直效力到2000年7月关门为止的销售副总裁本·赫曼应邀重回SNK担任总裁一职。赫曼在回到SNK之前一直是任天堂的地区销售经理，在收到老东家重掌全局的邀请时，他发现自己无力拒绝诱惑。

SNK回来了。《格斗之王2000/2001》合集包是SNK NeoGeo美国消费者公司送给玩家的见面礼。

新组建的SNK美国公司第一次公开露面是在2003年的洛杉矶E3大展上。那里，SNK NeoGeo美国宣布将重新开始MVS基板在美国的发行。这意味着街机厅的老板们又可以买到《SNK对CAPCOM：Chaos》、《合金弹头5》、《侍魂零》等游戏招徕玩家了。

SNK NeoGeo美国消费者公司（名字真是够长）的总裁本·赫曼骄傲地宣布《格斗之王2000/2001》PS2合集包将在不久之后发售，而且还有意在不久之后发售家用机版的《合金弹头3》和《SNK对CAPCOM：Chaos》。《格斗之王2000/2001》PS2合集包目前已经发售，只是《合金弹头3》目前在索尼电子娱乐公司的概念审批部门那里遇到了一点小麻烦。SCEA拒绝为纯2D游戏颁发许可是有些传统了。《Goemon》、《Dodonpachi》、和《Soul Hackers》都是因为这个部门的“贡献”而没有发售美版，而这些游戏绝大部分都发行了日版。

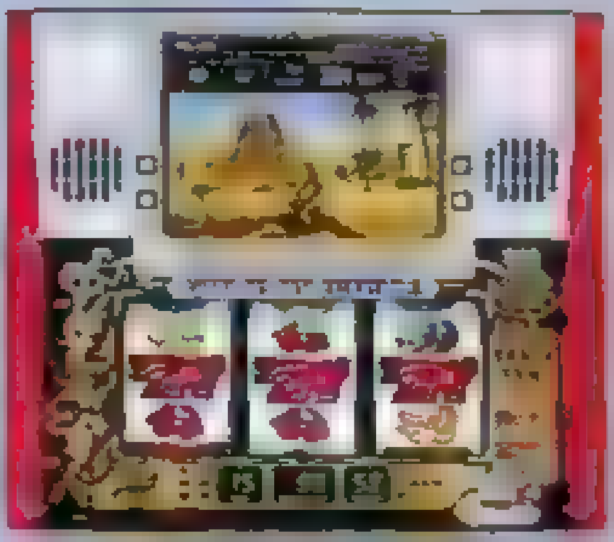
▲新的SNK PLAYMORE图标。

SNK重返北美时，它的法律顾问们也把目标投向了伪造者。让我们把目光向前收一收：很多公司经营有厚利可图的MVS图片、招贴画的业务，或是出售罕见的AES游戏给饥渴的NeoGeo的FANS。问题是：这些张贴画原来就是SNK专门定制的产品，这些公司出售的部分AES游戏根本不是SNK生产的，或者至少未经SNK的同意。通常他们的做法是把MVS卡带加装上直读芯片以使它可以在AES机上运行。2003年秋冬季SNKPLAYMORE取得了法院的禁令，从四家这样的公司查抄到了几百块这样的AES卡带。

2004年1月，SNK与这些公司中的两家达成协议，授权它们可以出售SNK自己生产的AES卡带和经过SNK授权的招贴画，但是它们以后再也不允许出售经改制的MVS卡带给供家庭使用，查抄的货物中的这种已被“洗白”的产品物回原主。有兴趣的读者可以访问SNK PLAYMORE的主页以获取与此案的有关的信息和法律文件。

让我们把法律和生意上的事情抛开不管。去年7月7日，PLAYMORE做出了最重要的声明：PLAYMORE将重命名为SNK PLAYMORE。

今天与明天


▲有《合金弹头》形象的柏青哥机。

SNK PLAYMORE下一步的动作是什么？现在已经可以在北美、欧洲和亚洲的街机厅找到《SNK对CAPCOM：Chaos》的身影，玩家也可买到NeoGeo的AES版本，PS2版已在日本发售，支持Xbox Live！的Xbox版将于今年9月登陆北美。

FANS无不欢呼雀跃，事隔数年，北美的玩家终于又可以买到Neogeo的家用机版本了。《格斗之王》和《合金弹头》的最新作品已经和往常一样投放街机厅——同样是JAMMA标准，同样是MVS套件。AES版于3月向全世界的爱好者们发货，PS2和Xbox版也箭在弦上。一切的一切都和往常没有什么区别。

我们不仅仅可以期待上面提到的游戏，种种迹象表明，SNK PLAYMORE正在重新评估与定位它在街机业界的角色，家用机版的研发与销售将会得到相当的重视。

一月举行的一个新闻发布会中SNK PLAYMORE的总裁Koichi Toyama宣布“公司的核心业务将由游戏转移到柏青哥机。”并补充道，“我们会将资源集中到快速增长和利润丰厚的商业机器上。”SNK PLAYMORE宣布将在今明两年推出5款以SNK版权形象为卖点的新柏青哥游戏。

www.plumbook.cn

当有记者问到公司将如何扮演好自己的游戏开发商和发行商的角色时，Toyama说公司仍然会继续研发大家喜闻乐见的SNK游戏，《格斗之王》、《侍魂》将在移动电话和家用机平台上推出新版。“我们将拓展新的商业领域，努力成为一家综合性的娱乐公司。”

就目前已知的消息，SNK PLAYMORE正在和SAMMY就有关版权的问题进行谈判，达成协议后SAMMY将会在街机部门获得SNK的版权并负责SNK游戏的发行。

SAMMY和SNK PLAYMORE的关系可以追溯到2003年9月，两公司达成协议，新的《格斗之王》将在SAMMY的标准街机平台Atomiswave上推出。Atomiswave是一种模块化的平台，和有些过时D MVS一样，也采用了可以更换卡带的设计。这款基板推出的时间还不长，影响力毕竟有限，所以SAMMY在努力地争取第三方的加盟。截止到现在，Atomiswave上最值得注意的游戏仍然是SAMMY自己开发的《罪恶装备》系列：《GGX》的重制板《GGX1.5》；四人版的《GGX》——《GG Isuka》和Dimps开发的新格斗游戏《Rumble Fish》。Dimps的名气不大，实力不弱，其主要成员均来自原CAPCOM和SNK的格斗制作小组。

（蜘蛛的话：SNK早就应该换基板了，一是MVS的性能有限，也该退役了；二是MVS已经被过于热情的程序员研究得清清楚楚，随便你怎么加密，如何导出ROM都是小菜一碟，再加上已经完美的模拟器，每款新作推出不久就可以在PC上玩到。这里有个插曲：当年开发小组就使用著名模拟器NeoGeoX来进行游戏的调试，发给媒体的新闻图片上都可以清楚地看到模拟器特有的抓图标记。以后的《格斗之王》等SNK新作将在DC互换基板Atomiswave上推出，国内的玩家想要玩到街机板的最新作恐怕是不容易了。要等模拟器支持的话至少要等同样使用DC互换基板的《VF4》被模拟。）

就算SNK PLAYMORE真的打算从街机市场抽身而出，它也不会放弃利润丰厚的家用机软件研发和营销。想想吧，这个市场单在2002年的销售总额高达160亿美元。

SNK PLAYMORE已经在日本发行了《格斗之王2002》、《合金弹头3》、《SNK对CAPCOM：Chaos》的PS2版，《侍魂零》（美版名为《侍魂5》）也将在PS2上出现。SNK NeoGeo美国消费者公司本来还想在北美发行《合金弹头3》和《SNK对CAPCOM：Chaos》的PS2版，但这一努力在SCEA严格的预审查制度下遭到了挫折，目前这两个游戏仍在商谈沟通中。

不知是不是巧合，SNK NeoGeo美国消费者公司于今年一月宣布与微软签约，成为Xbox的第三方软件商，分别将于将春季和秋季发售《合金弹头3》和《SNK对CAPCOM：Chaos》的Xbox版。对于格斗游戏的FANS来说，《SNK对CAPCOM：Chaos》意味着他们第一次可以通过因特网实行语音对战。

▲以后国内的玩家想要见到《格斗之王》新作的街机版，难啊！

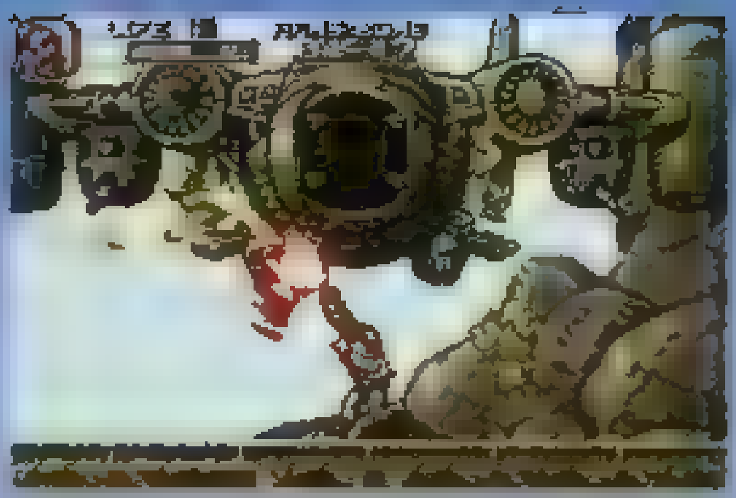
《合金弹头》的GBA版在紧张开发中，暂预定于7月在日本发售，美版随后于8月跟上。

手机游戏将是SNK PLAYMORE的下一个投资方向。2003年早些时候公司与SAMMY的手机游戏部门PlayPhone签订了合同，为支持JAVA的手机开发游戏。《格斗之王》是第一炮，《侍魂》仍在开发中。

就像80年代中期的SNK一样，SNK PLAYMORE的标志遍及各个游戏平台和手机，它在新的千年里又变成了一家软件商，只是，这一回它还能像那时一样复兴么？

最近，SNK PLAYMORE的总裁Koichi Toyama宣布公司决定为了给柏青哥机让路，将缩小街机部门的开发规模。

不要担心以后没的玩，SNK的FANS。声明的最后Toyama强调SNK PLAYMORE将“扩展商业领域，成为综合性的娱乐公司。”PS2和Xbox等家用机被放在显著的位置。



▲的确，《合金弹头Advance》真的要来了，就在2004年夏天。

本·赫曼很快对Toyama的声明作出了澄清。“SNK PLAYMORE将继续为PS2和Xbox研发新的游戏。而且，本公司不会就此止步，我们还会为PSP和三大主机的下一代产品开发游戏。”

在全年160亿美元的电子游戏销售总额中，北美市场占到了60%的份额。而SNK NeoGeo美国消费者公司将在这个市场中大展拳脚。如果赫曼所言不虚，SNK PLAYMORE继续为家用机开发游戏的话，它就必须在北美市场争得一席之地，不断推动产业的前进。由此看来，SNK的美国分部将在转型过程中扮演独一无二的角色，赫曼的洞察力在这个计划中至关重要。

SNK命运多舛，在今天仍然续写着它的传奇。和其他任何公司一样，SNK经历了成功和失败。80年代中后期为NES开发软件为SNK带来的收益一直是它赖以壮大的基础，后来的NeoGeo MVS基板也成为街机业的一个神话。AES尽管不能算是成功，但是我们知道今天仍旧有不少FANS愿意为最新的游戏掏出300美金。SNK在90年代后期推出NeoGeo CD的那段时间之后一直蹒跚而行，被Aruze收购则是一场灾难。就在那么艰难的时刻，以NGPC挑战任天堂GB亦取得了一定的成功，若不是Aruze停止了SNK在全球的业务，也许它能有更大的作为。未来，SNK将继续为PS2等家用机开发游戏。

SNK PLAYMORE能如愿以偿地成为对业界有决定性影响的第三方厂商么？只有时间能回答这个问题。我们惟一可以确定的是，SNK一向以伺机而动闻名业界。

不管怎样，说SNK是电子游戏产业最具影响的公司之一毫不为过。如果不是SNK的存在，CAPCOM决不会如此卖力，迅速地推出一款比一款更好的《街霸》；要不是SNK，世嘉和SAMMY也不会着急推出新的街机基板；要不是SNK，任天堂的GBA也许会再等上一年再推出。SNK推着其他公司不断前进，功不可没。

直到哪一天SNK的历史即将终结，我们相信爱好者们仍然可以买到那些杰出街机游戏的家用机版本——这款家用机说不定还是AES呢。AES不仅没有被淘汰，发售15年之后在众多忠实FANS的支持、奉献下依旧保持着旺盛的生命力。如果读完这篇文章之后你对NeoGeo的家用系统AES产生了兴趣，你可以访问号称NeoGeo最大站点的www.neo-geo.com。除了许多文章、游戏列表和图片，你还可以和全世界的SNK爱好者在论坛上一起分享喜怒哀乐。

大家都能看到，不管SNK的未来会是怎样，它已经在全世界玩家的心中占据了不可动摇的位置。

www.plumbook.cn

特别企划

《游戏机实用技术》一直都在努力为读者献上最专业、最权威的电子游戏资讯，我们有责任，有义务让读者更加深入了解游戏、了解游戏产业。从本期开始，本刊将会开辟一个“UCG TOP 10”专栏，为你献上最权威、最新鲜、最有趣的“十大”专题。我们的“十大”专题将会涵盖游戏本身、游戏产业、游戏文化等一切有关游戏的方方面面，根据不同的主题这些“十大”专题也将会呈现出多种风格。我们将会根据各个时期的热点推出针对型的TOP 10，也会有天马行空、充满想象力的TOP 10，还有能够让你更加了解游戏产业的权威资料型TOP 10。当然在这一切之上最为重要的就是读者您的参与，你可以写信给我们告诉我们你的“十大”创意，或者参加我们今后举办的“十大”征文活动，你的精彩妙文将会出现在我们的杂志上，当然，您还将收到我们送出的各种惊喜！如果你现在就有惊人的创意，那么，不要犹豫，赶快提笔为我们大家的“十大”出谋划策吧！

编：多边形

十大正在消失的游戏类型

娱乐，是一种具有很强时代特征的产物，人类对精神生活的追求导致了多种多样娱乐方式的诞生。所有的娱乐方式都有其时代特征，例如在古代人们看戏时多数只能在离舞台很远的地方，为了让观众看得更清楚，古代的戏剧多数都强调夸张的动作和华丽、特征鲜明的服装，中国的戏剧和日本的歌舞伎都是这种时代特征下的典型产物。不过到了现代，随着电影电视等娱乐形式的出现，这些传统的娱乐形式就渐渐失去了观众。游戏作为一种互动娱乐，同样存在鲜明的时代特征。正如默片作为电影发展史上的过度产物一样，游戏产业中也有众多的过渡产品。这些类型游戏产生于特定的时期，它们的出现是由于技术的限制，他们采用有限的技术条件尽可能的带给人们最有趣的娱乐体验，因此在当时获得了成功，并且形成了一个重要的游戏类型。不过随着技术的进步，原来的限制条件已经不复存在，游戏开发者可以自由发挥想象力，而那些原本重要的游戏类型也就渐渐地没落了。当然，游戏作为一种互动娱乐，除了视听享受外还有互动性的因素，各种游戏类型的兴衰沉浮也并非仅仅因为技术的原因。本次的十大专题将带您回顾游戏产业的发展历程，让我们共同见证十种游戏类型的兴起与沉沦。

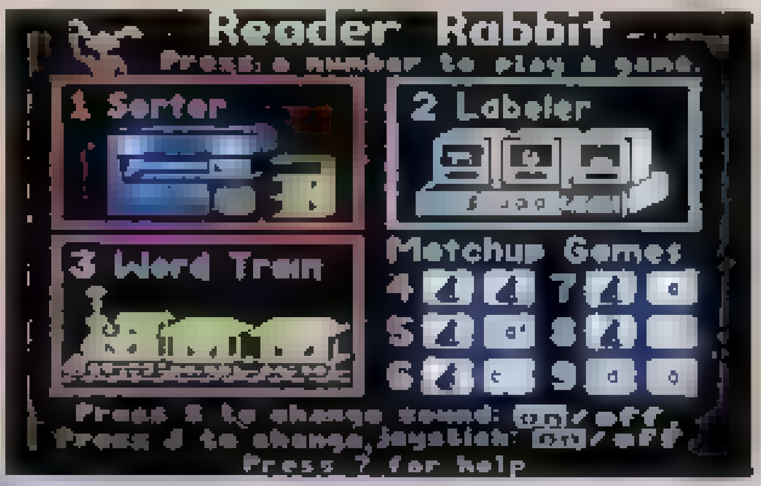
十 教育游戏

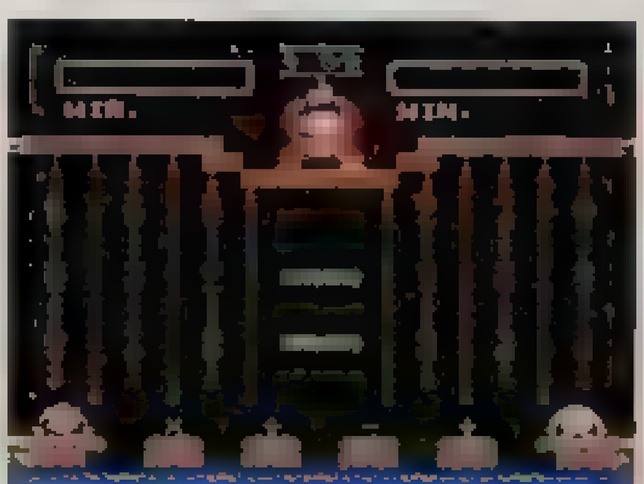
生命力：

影响力：★

对视频游戏“寓教于乐”的要求绝对不是国内的特有国情，在上个世纪八十年代初，关于“游戏中必须要有教育性内容”的要求曾在美国引起激烈的社会大论战。教育型游戏就是兴起于这个时期。在早期游戏机一直被定义为玩具产品，其受众面多为少年儿童。由于雅达利对游戏软件开发一向没有限制，到了80年代初，Atari 2600平台上的充斥着大量内容平庸、主题极不健康的游戏。另一方面，社会上有关游戏对于少年儿童负面影响的报道越来越多，舆论界充斥着对视频游戏的抵制之声。这种全社会范围的抵制成为其后“Atari Shock”的一个重要原因。

面对家长们对游戏的抵制情绪，一些精明的厂商想到了积极的对策——推出“寓教于乐”的游戏。Broderbund就是其中最具代表性的厂商。1980年Doug和Gary Carlston成立了Broderbund，主要目的是销售由Doug在闲暇时间编写的两款电脑游戏《星际帝国》和《星际商人》。很快他们就发现多数游戏类型都已经有很强的竞争对手，惟有一个极具潜力的游戏类型依然处于真空期，这就是“教育游戏”。Broderbund于是开始专注于教育型软件的开发，推出了针对各种学科的教育游戏。虽然这些游戏的娱乐性与其它游戏没有可比性，不过购买游戏的毕竟是广大父母，在当时的时代背景下，Broderbund的系列教育游戏推出后大受欢迎，到1983年该公司年销售额达到数百万美元，公司职员扩充到40多人。





除了Broderbund外，当时还有大批的游戏厂商基于各种理由推出了一大批的教育游戏，因此形成了一个新名词“edutainment”，即“Education”（教育）+“Entertainment”（娱乐）。任天堂为使其NES（美版FC）成功打入美国市场同样推出了一些知名的教育游戏，其中包括《大金刚Jr.算术》等大作。不过随着游戏玩家年龄层的不断提高，人们开始追求纯粹的游戏娱乐性，教育游戏的市场也在不断萎缩。Broderbund也开始积极转型，其转型之后的代表作《波斯王子》和《神秘岛》各自取得了数百万套的销量，Broderbund因此成为九十年代初最富盛名的电脑游戏公司。尽管如此，从成立之初到最后与Learning Company合并，教育软件一直都是Broderbund的主营业务，如今这家公司依然是全球顶尖的教育软件发行商，只不过这里面教育游戏所占的份额已经微乎其微。

九 益智游戏

生命力：

影响力：★★

EA加拿大总经理John Schappert在近期召开的“GDC 2004”上发表了一番演讲，他预测说：“很快家用机游戏将会成为最昂贵、利润最低的投资项目。”，这个观点在现场引起了很大反响，根据近几年电子游戏的发展趋势来看，Schappert的说法确实很有可能成为现实。如今的游戏画面越来越好看，游戏开发成本也随着逐年递增，然而单款游戏的平均销量却反而比FC时代少，游戏开发的投资回报率因此而大幅降低。开发费用递增是软硬件技术进步的必然结果，不过也有一些游戏类型例外，比如说——益智游戏（Puzzle Games）。

▲FC附带的Zapper光枪。

在两三名开发人员就可以完成整个游戏制作的年代里，游戏开发的成本非常之低，多数游戏卖的就是一个创意。在这种情况下，益智游戏就与RPG之类大型游戏一道登上了大雅之堂。看看日本游戏软件历史累计销量排行榜，排名第五的赫然就是最著名的益智游戏《俄罗斯方块》，作为GB早期开拓市场的最大功臣，《俄罗斯方块》在游戏历史上的影响力绝不低于任何一款大投资、大制作的游戏。简单而多变是益智游戏的最主要特征，从本质上来说，益智游戏与棋牌、麻将等消遣方式属于同一类型，都是以简单的规则带来变化无穷的娱乐过程。

在众多的益智游戏中，最主要的支流就是由《俄罗斯方块》开拓出的“方块型”游戏。其后异化出的《马里奥医生》、《超级街霸方块》之类也有相当高的评价。另外还有TAITO的《泡泡龙》等轻松有趣的游戏系列也具有相当高的知名度。

随着软硬件技术的不断进步，游戏开发的费用越来越高，各种游戏的内容越来越丰富，以简单为前提的益智游戏开始显得先天不足。很难想象如今的玩家还会花费将近50美元的价格购买一款《俄罗斯方块》。如今的益智游戏几乎成为免费小游戏的代名词，其市场化价值正在急剧缩水。好在这种以创意为生命的游戏类型如今又有了一些新的发展形式，在手机、PDA等掌上设备继续活跃另外如《马里奥聚会》、《瓦里奥世界》等迷你游戏合集也可说是益智游戏的另外一种存在方式。

▲《Capcom的超级街霸方块II X》，轻松有趣的《口袋战士》方块版。

www.cnlinkbook.cn

八 光枪游戏

生命力：
影响力：★★

在电子游戏发展的早期，虽然图形处理技术十分落后，各种相关周边电子产品的技术却已经相当完备。为了提高游戏的互动性，硬件商想到了用各种周边附件提高游戏互动性的做法。

▲光枪在六十年代就已经出现了。

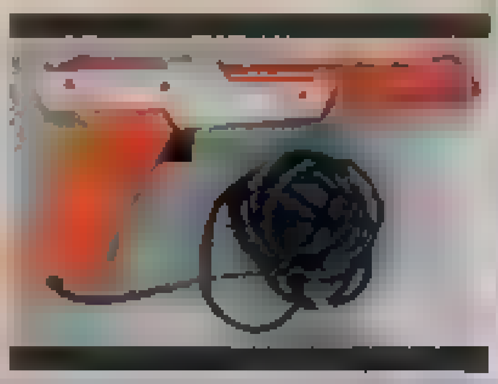
光枪游戏的出现或许比许多人想象中都早。1966年夏季，拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）想到了在电视机上玩游戏的概念，于是开始策划设计一款家用电子游戏机。次年7月14日，拉尔夫见到了当时刚出现的光枪技术，从而大受启发，开始萌生在其所设计的游戏中加入光枪玩法的念头。1969年1月，拉尔夫开始向各大电视机生产商演示其加入了摇杆和光枪作为控制器的电子游戏机设计原型

"Brown Box"，当时的这些电视机厂商包括通用电气、RCA、Magnavox等，RCA和Magnavox对这一产品都相当感兴趣，不过由于各种原因一直都没有定下合作协议。直到1971年3月，Magnavox才最终与拉尔夫签订合同，次年3月世界上第一款家用机"奥德塞"正式在美国上市，而这款游戏机最重要的周边便是被命名为"Shooting Gallery"系列的光枪以及附带游戏。奥德塞上的光枪游戏非常简单，由于这款主机只能处理为数不多的简单移动块，因此其对应的光枪游戏也主要以静态的图片为主，玩家练习枪法的方式就是射击画面上的特定区域，例如飞镖盘的靶心等。另外也有一些游戏让玩家射击静态图片上几个活动的色块。

▲超级经典的《猎鸭》，FC上最著名的光枪游戏。

光枪游戏虽然一直都未能成为主流，不过在各个历史时期都扮演过重要角色。任天堂开拓美国市场时，光枪游戏就曾是重要的战略性产品。"Atari Shock"让美国游戏市场一片萧条，当时美国舆论界对视频游戏的讨伐之声也让人们谈"游"色变。为了将NES打入美国市场，任天堂推出了大批周边产品，希望将FC打造成多功能娱乐产品的形象，而不是几年前Atari 2600那种简单的游戏机。这些周边产品中最重要的就是叫做"Zapper"的光枪。NES主机和Zapper光枪以及一款对应游戏《猎鸭》的捆绑套装，是早期任天堂在美国推出的最重要产品。

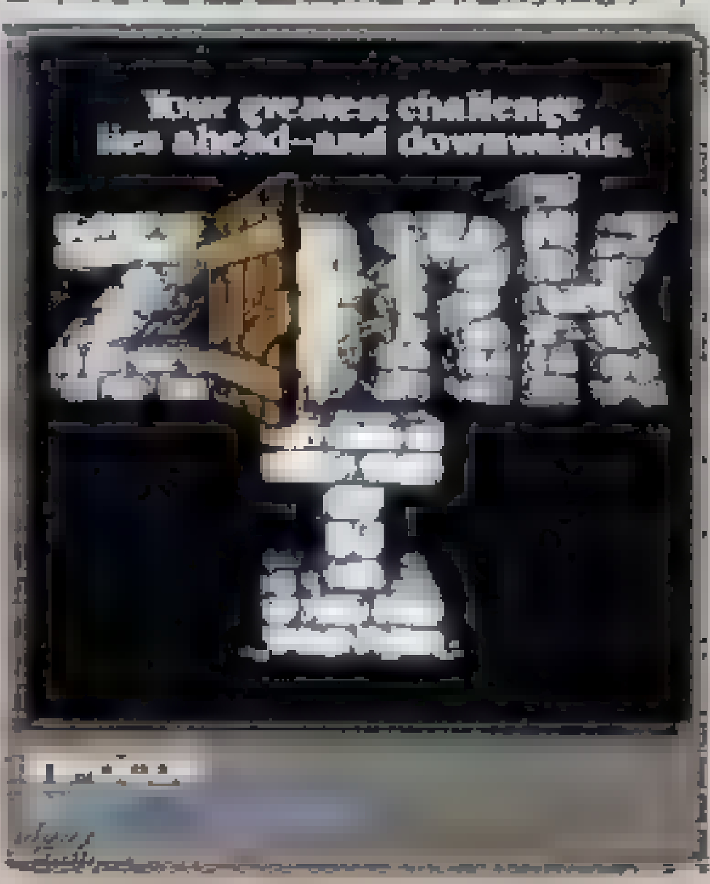
虽然光枪游戏在图形技术方面一向都领先于时代潮流，然而与多数必须以周边附件才能体会到乐趣的游戏类型一样，光枪游戏的发展存在诸多限制因素。虽然如今依然有《化解危机》、《死亡之屋》等制作精良的光枪游戏，不过无论在影响力、销量等方面均已大不如前。尽管如此，活跃至今三十多年的光枪依然可说是最为长寿的一种主机周边。



七 文字冒险

生命力：
影响力：★★½

文字冒险游戏对于如今的玩家而言无疑是十分陌生甚至难以想象的，不过在七十年代，文字冒险游戏几乎是家用电脑用户们的唯一选择。七十年代中期，几名MIT的学生对当时兴起的D&D纸上战棋游戏十分着迷，于是他们决定套用之前《冒险》的文字冒险形式，在电脑上编写一款采用D&D规则的游戏。1977年第一代《Zork》开始初具规模，并且在阿帕网上广为流传。人们对于这款游戏非常着迷，纷纷提出改进意见。这群MIT学生开始意识到游戏的商业化前景，于是成立了一家公司，这就是文字冒险游戏领域最为重要的游戏公司：Infocom。

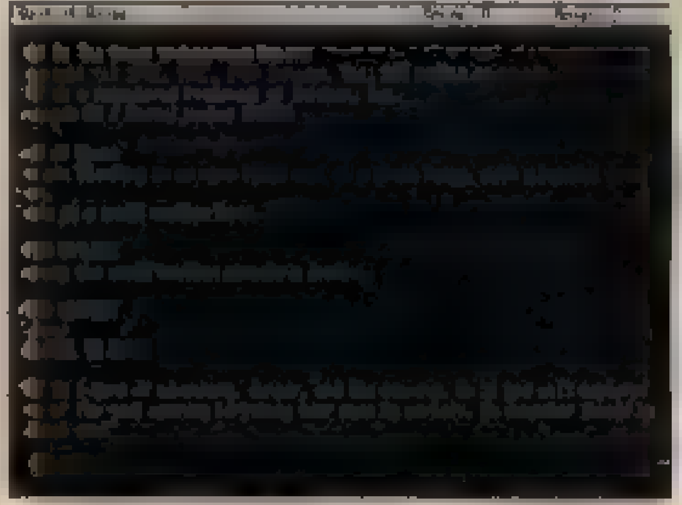


▲《Zork》是早期最著名的文字冒险游戏。

同一时期，个人电脑市场开始蓬勃发展，Zork的开发组相信销售《Zork》的时机终于来临了。1979年，经过数度改进和bug测试后，Infocom开始向分销商推销《Zork》，次年推出的Apple Ⅱ版本在八个月内卖出了6000套，其后《Zork》的知名度一路提高，最终各平台版本的累计销量竟然突破了100万套，Infocom从此成为文字冒险游戏的代名词。在《Zork》的成功发售之后，Infocom开始大胆扩张业务，几乎在所有个人电脑平台上都推出了文字冒险游戏，到这种类型没落之前总共推

出了35款游戏。随着硬件技术的不断进步，表现形式单一的文字冒险游戏吸引力逐渐降低。1986年Activision以750万美元收购了Infocom。

文字冒险游戏对于游戏产业最为重大的贡献就是衍生出所谓的"泥巴"（MUD）。七十年代末，英国埃塞克斯大学电脑科学系的Roy Trubshaw对《Zork》、《Adventure》等文字冒险游戏十分着迷，他发现在学校的DEC SYSTEM 10上玩这些游戏时可以让多名用户同时进入同一数据库，也就是说可以让多名玩家同时进行游戏。Roy于是想到了制作一款可以让多名玩家通过网络同时游戏的新形态文字冒险游戏，"Mutiple User Dungeon"（多用户地下城）的概念开始逐渐成型。1980年，名为《MUD1》的史上第一款MUD游戏随着埃塞克斯大学网络与阿帕网的连接，开始在网络上疯狂流传，到1983年网络上已经出现了数百万份游戏拷贝。MUD的出现大大延续了文字冒险游戏的生命力，紧随其后图形MUD开始出现，到1996年，3DO延续图形MUD的概念推出了第一款MMORPG《子午线59》，开拓了一个崭新的网络RPG时代。


▲这就是文字冒险游戏的"游戏画面"。

虽然文字冒险游戏在国内早已不见踪影，不过在国外依然有一群热衷此道的玩家和游戏作者。在美国每年都会举办互动小说比赛，而在网络上也有不少业余爱好者自己编写的文字冒险游戏可供玩家免费使用。

六 图形冒险游戏

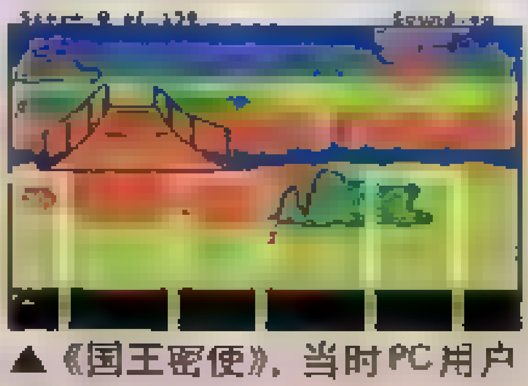
生命力：
影响力：★★½

1979年圣诞节，威廉姆斯夫妇开始为他们新买的Apple Ⅱ电脑设计一款叫做《神秘之屋》（Mystery House）的游戏，虽然这款游戏没有声音、没有颜色、没有动作，游戏中只有70张由白线构成的静态图形，然而对于当时的个人电脑用户而言，它却有足够的划时代意义图形。《神秘之屋》是第一款图形冒险游戏，对于当时的文字冒险游戏玩家而言，《神秘之屋》的吸引力不言而喻。售价为24.95美元的《神秘之屋》共卖出了1万套，在当时可算十分成功的电脑游戏，其后夫妇俩就成立了一家游戏制作公司On-Line Systems，开始推出大批图形冒险游戏。次年威廉姆斯夫妇决定以当地的雪乐山（Sierra）作为公司的新名字，准备在游戏产业大展拳脚。

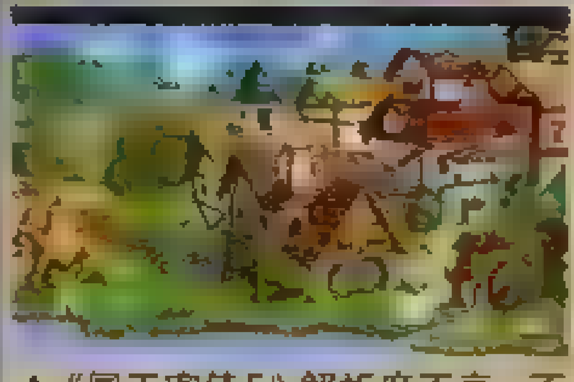
如今的Sierra在人们眼中意味着《反恐精英》、《半条命》，不过在八十年代，Sierra就是图形冒险游戏的标志。虽然当时市面上的图形冒险游戏软件商还有LucasArts等著名公司，不过与Sierra相比影响力十分有限。虽然图形冒险游戏能够给玩家带来更为直观的游戏体验，却占用了很大的空间，因此游戏内容远不及文字冒险游戏丰富，这造成了不少玩家对图形冒险游戏的抵制。同一时期，Sierra也开始为FC开发游戏，不过在实力型企业林立的电子游戏产业，Sierra在电脑游戏领域的"技术优势"完全得不到发挥，几个大项目的亏损之后面临破产的险境。

▲当时的个人电脑几乎没有绘图能力，这样的画面是用符号模拟出来的。

就在Sierra以及图形冒险游戏遭遇困境时，IBM的支持使其顺利地度过了难关。当时IBM为了展示其PC Junior的高性能，委托Sierra开发一款画面漂亮的图形冒险游戏，并且答应支付开发费用以及广告费。这款游戏就是Sierra早期的代表作《国王密使》（King's Quest）。不过真正让图形冒险游戏走向辉煌顶点的则是CD-ROM的出现，CD-ROM的大容量让图形冒险游戏完全摆脱了容量上的束缚，游戏开发者可以尽情的在游戏中放上大量精美的游戏画面。开创CD-ROM图形冒险游戏先河的同样是Sierra，CD-ROM

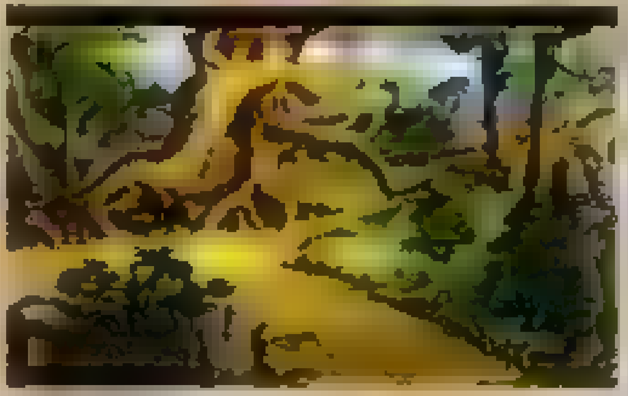

▲《国王密使》，当时PC用户眼中的华丽大作。

www.plumbook.c


▲《国王密使5》解析度不高，不过构图十分漂亮。

的《国王密使5》将图形冒险游戏精美的特点发挥到极致，向人们展示了大容量游戏时代的无限精彩。这款游戏取得了巨大的成功，Sierra甚至还为其推出了FC版，不过由于卡带的容量限制，FC版的该作画面素质大幅缩水，也因而并未引起家用机玩家的注意。

在游戏发展早期，互动性与画面品质总是无法两全其美，因此图形冒险游戏虽然缺乏互动性却依然受到大批玩家的喜爱。然而随着图形技术的成熟，完全互动性的游戏已经可以拥有超越图形冒险游戏的画面水准，而作为过渡型游戏出现的图形冒险游戏也就不可避免的逐渐消失了。当采用CG静态构图制作的《神秘岛》轰动性地卖出400多万套后，这种游戏类型再也没有上升的空间，没过多久就从辉煌的顶点跌到了谷底。



五 全动态影像游戏

生命力：

影响力：★★

或许你对“全动态影像（Full Motion Video）”这个名词还有点陌生，实际上如今的游戏几乎没有几款能够离开FMV。如今游戏中穿插的越来越精美的CG动画就是FMV的一种，FMV简单地说就是电影视频，它可以是卡通动画、CG动画或者真人电影。曾几何时，人们坚定地认为激光影碟和FMV将会成为视频游戏的未来，因为那些绝对真实的画面与同时期简陋的游戏画面相比实在有着太大的吸引力，不过人们似乎忽略了这种游戏一个致命的弱点——缺乏互动性。

FMV游戏起源于激光影碟（LaserDisc）的出现。1982年世嘉在芝加哥的A.M.O A.展会上展出了全球第一款采用激光影碟技术制作的游戏《Astron Belt》，该作采用双层图形结构，除了玩家所控制的飞行器和攻击的子弹外所有画面均是实时播放的影片片断，可以说是一部真正的互动电影。次年7月1日AMS的《龙穴历险》（Dragon's Lair）上市，这款游戏的街机筐体采用先锋在1979年推出的PR 7820激光影碟播放机，售价高达4000美元。游戏制作耗时四年，制作人数多达70名，其中总长度为27分钟的动画全部为原创。该作游戏方式十分简单，玩家只要在适当的时候按键做出动作决定，根据所作决定的不同就会放出不同的动画片断。尽管如此，这款游戏推出之时给人们带来了极大的视觉冲击，发售仅八个月就创造了3200万美元的投币收入。不过在此类游戏毕竟严重缺乏互动性，在人们的新鲜感过后就再也没有什么吸引力了。因此在《龙穴历险》之后，市面上再也没有什么FMV游戏引起人们的注意。

街机上昙花一现的FMV游戏并未让人彻底忘却，随着视频播放设备成本不断降低，一些硬件商开始准备将FMV游戏带到家用机市场。美国孩之宝玩具公司原计划在1989年1月发售的“Control - Vision”是一款为FMV游戏而诞生的家用机，这款主机采用VHS录像带为存储媒体，通过“InstaSwitch”技术使其可以提高数据存储量。这款平台上的游戏全部采用真人实拍制作，虽然每款游戏的操作方式各不相同，总体的特征就是通过玩家的选择播放相应的视频片断。“Control Vision”由雅达利创始人诺兰·巴什内尔和孩之宝共同研制，耗资2000万美元，这款平台上的游戏如《Night Trap》、《Sewer Shark》等制作费用高达数百万美元。可惜主机尚未上市就碰上了无人问津的尴尬境地。之后《Night Trap》等游戏相继在Sega CD、Sega 32X等光碟机上推出，不过实际接触过这些游戏的人是少之又少。

▲这是Sega CD上的《Night Trap》游戏画面。

四 迷宫游戏

生命力：

影响力：★★★

迷宫游戏可以分为两种类型，一种是由“龙与地下城”开拓出来的地下城形态的迷宫，在英文中为“Dungeon”，Chunsoft的《不可思议的迷宫》系列可以说就是此类迷宫游戏；另外一种是真正的迷宫，其典型特征是迷宫位于一个固定的版面上，并采用俯视视点，在英文中为“Maze”。这里所说的就是“Maze”型迷宫游戏。

迷宫游戏是一种非常短命的游戏类型，它的兴起仅仅因为一款游戏——《Pac-Man》。所有成功的游戏都会引来大批追随者，第一次引起主流社会大关注的《Pac-Man》更是吸引了无数游戏开发商的竞相模仿。《Pac-Man》诞生于TAITO《太空侵略者》的大流行时期，当时市面上到处都是太空船和外星人的身影，而Namco也在筹备制作一款克隆游戏——《小蜜蜂》。不过刚加入南梦宫没多久的岩谷徹却并不打算盲目跟风，他希望制作一个人见人爱的游戏角色，由于机能限制，这个虚拟偶像只能是造型简单、形象鲜明的角色，一次偶然的机会他从缺角的比萨饼上得到了灵感，于是设计了一个黄色的缺角圆形小精灵，这就是游戏史上的第一个虚拟偶像“Pac-Man”。

Pac-Man在八十年代初的轰动程度丝毫不逊于如今的“口袋妖怪”，其丰富的相关周边产品一度成为风靡一时的社会现象。而在《Pac Man》流行期间，迷宫游戏取代了之前的飞行射击游戏成为当时最受欢迎的游戏类型，《Rip off》、《Mouse Trap》、《Crush Roller》等游戏纷纷推出。在当时完全以模仿流行游戏为生的KONAMI也推出了多款迷宫游戏，其中有《海龟》、《Amidar》等。虽然这些模仿者从未达到《Pac Man》的高度，却也造就了一段时期内迷宫游戏的狂热流行趋势。不过在《Pac Man》的热潮消退之后，迷宫游戏也开始悄悄的退出了历史舞台。在游戏内容越来越复杂的情况下，以简单为特征的迷宫游戏毕竟无法保持长久的生命力。

▲这款《Mouse Trap》完全就是猫和老鼠版的《Pac-Man》。

三 虚拟现实型游戏

生命力：

影响力：★★★

▲《Hang On》的摩托车状大型体感控制器。

前面所提到的消失中的游戏类型多数都是因为游戏设计概念过于简单，由于技术的进步而遭到淘汰。而虚拟现实游戏则恰好相反——游戏没落的原因是因为其设计理念过于超前，以至于现有技术依然无法发挥其魅力。

视频游戏的互动性特点给人们带来很多启示，“虚拟现实”（Virtual Reality）可以说是互动性的最终形态，也是游戏厂商多年来不懈追求的梦想，可惜的是如今的技术依然无法实现人们的“VR”构想。最先提出“虚拟现实”构想，并将其大肆炒作的就是街机业的大鳄世嘉。八十年代中期，3D技术开始崭露头角，这种三维立体图形技术立刻就令人想到了“虚拟现实”。1985年世嘉研制出“System 8”2D可动图形的缩放技术，这种技术的特点是可以用2D图形模拟出具有空间立体感的伪3D画面。当时刚进入世嘉不久的铃木裕利用该技术制作了一款叫做《Hang-On》的摩托车游戏，为了带给玩家真正的虚拟现实的感觉，他还亲自设计了一个摩托车形状的大型体感控制器。虽然早在七十年代就已经有厂商利用矢量图形技术，制作了搭配方向盘的赛车游戏，不过与《Hang-On》色彩艳丽的画面和真正驾驶摩托车般的感觉相比实在是相去甚远。在《Hang On》取得成功之后，“虚拟现实”开始成为业内的热门话题，世嘉与南梦宫开始积极研发3D以及相应的VR技术，市面上不断出现各种虚拟现实型游戏。进入九十年代后，真正的3D技术开始应用到游戏中，世嘉更是推出了一系列标题为“VR”的游戏，大肆炒作虚拟现实的概念。不过这里所说的VR已经偏离了真正“虚拟现实”的含义，而将重点放在3D图形技术。

▲这就是ROB 机器人。

“虚拟现实”技术意味着各种昂贵的周边设备，因此

这种类型游戏一般仅适用于街机产业。不过家用机也一直未曾放弃对于“虚拟现实”的追求。在FC时代，任天堂就推出过多种“虚拟现实”的游戏控制周边。其中最有名的是一款叫做R.O.B.的机器人形状的控制器，玩家可以操作机器人的四肢控制游戏中的人物。任天堂甚至还推出了这款控制器的FC捆绑豪华套装。大名鼎鼎的美泰玩具公司也推出过一款FC控制器“动力手套”，手套外面配有一个形似普通操纵盒的键盘，上有数字键、方向键和射击键，玩家通过这个键盘输入特殊的代码，把手指的动作定义为游戏主角的动作。手套内装有传感器，游戏时游戏者手的动作通过这些传感器传到游戏机内，并变为电视屏幕上的游戏动作。FC上还有一个叫做“U-Force”的操作器，该设备由两个夹板构成，两块夹板上各有一黑色面板，面板上布满了活动传感器，可以探测面板所夹的三维空间内游戏者的位置、动作和动作速度，并转换为电视屏幕上的游戏动作。玩家站在进入“U－Force”的三维空间内就可以操作游戏，其设计理念与如今的“EyeToy”颇有异曲同工之妙。

▲动力手套，很有想象力的操作器。

▲U－Force，乍一看像个跳舞毯。

可惜的是，FC上那些花样百出的“虚拟现实”型设备虽然设计概念超前，实际成品却极不完善，要么是操作感觉差、要么干脆完全不听使唤，加之价格昂贵、对应游戏少，很快就为人们所遗忘。在虚拟现实的尝试中，最著名的案例就是任天堂的“Virtual Boy”，虚拟成像技术可说是“虚拟现实”的极端表现，若能善加利用定当前途无量。因此VB公布时，整个游戏产业都对其报以极高的期望。可惜这款便携游戏机却成为任天堂历史上最失败的产品，种种技术缺陷让这款产品很快造成灾难性的滞销，以至于任天堂将其所有看家游戏系列都搬到VB上也无济于事。

▲Virtual Boy，横井军平在任天堂的最后一款产品。

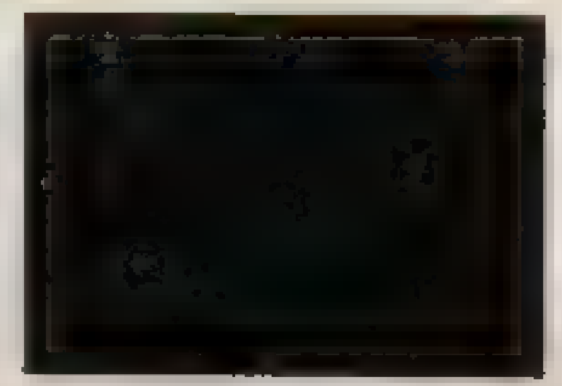
“虚拟现实”如今早已不再是游戏厂商炒作的概念，市面上的虚拟现实型游戏也非常罕见。尽管如此，游戏厂商对于虚拟游戏的追求依然从未间断。虚拟现实型游戏在街机产业依然倍受欢迎，近年SCE力推的EyeToy也可说是“虚拟现实”的一种，并且取得了相当大的反响。可见虚拟现实型游戏的萧条并非其概念问题，只是不成熟的技术让人们渐渐疏远了那些昂贵而不实用的游戏。

二 飞行射击游戏

生命力：

影响力：★★★★

当硬件的机能简单到只能处理几个白色的小点，当游戏画面只能是黑色背景上的几个白点，你会联想到怎样的场景？星空？不错，就是星空！飞行射击游戏成为世界上第一款电脑游戏绝非偶然，在1961年计算机产业还处于史前时期，硬件的处理性能非常简单。尽管如此，在以创新精神著称的麻省理工学院，一群自称“电脑黑客”的学生们却不满于计算机枯燥的研究用途，于是他们决定为昂贵的PDP－1型电脑开发一个有趣的互动程序，这就是史上第一款电脑游戏，也就是飞行射击游戏的鼻祖——《空间大战》（SpaceWar）。



1962年《空间大战》推出后十年内，“视频游戏”依然是一个非常模糊的概念，也几乎没人想到将游戏作为一种商品。直到1971年，雅达利的创始人诺兰·巴什内尔推出了《空间大战》的街机克隆版本《电脑空间》（Computer Space），将其作为真正的商品进行商业化运作。虽然这款游戏没能取得成功，却给人们带来很多启示。其后的十年时间里，计算机技术的发展依然没有太大突破，而类似《电脑空间》这样画面简单的飞行射击游戏就成为市场上的主流。在这一时期，飞行射击游戏的典型特征就是以黑色背景上的几个白色色块代表太空飞行船，用小点表示子弹。这一时代飞行射击游戏的最高表现形式当数TAITO在1978年推出的《太空侵略者》。这是上个世纪七十年代最为轰动的游戏，它的诞生导致了一整个飞行射击游戏时代的来临。《太空侵略者》造成的日本地区百元硬币大短缺、遍地“Space Invaders Cafe”街机专门店等社会现象，引起了人们对于视频游戏这种新兴娱乐方式的关注。其后更是有大批游戏开发商一窝蜂地推出了大批的飞行射击游戏，其中南梦宫的《小蜜蜂》、雅达利的《小行星》等都获得了相当大的成功。

背景卷轴技术的出现让飞行射击游戏进入了第二个时代，1980年Williams Electronics推出了一款名为《防御者》的横向飞行射击游戏，这款游戏中用波形线表示山峰，从右向左不断移动的波形线就是最初的“背景卷轴”。在此之后，真正的图层卷轴技术不断成熟，飞行射击游戏中开始出现复杂且可以移动的背景画面，大大增强了飞行射击游戏的动感和视觉享受。飞行射击游戏的主题也开始脱离原来单一的“抵抗外星人入侵”，出现了风格多样的故事主题，而游戏中的武器也更加丰富多彩。不断强化的硬件技术不仅可以展示更为复杂的画面，还可以处理更多的同屏运动物体，“弹幕”的概念就在这个时期被引入了，并且成为飞行射击游戏的主题。紧张刺激的游戏过程、简单的操作方式、火爆的画面，这些要素都非常适合街机游戏，因此在这一时期内飞行射击游戏依然是市场上的热点。NAMCO的《铁板阵》、CAPCOM的《194X》系列、KONAMI的《宇宙巡航机》系列都是这一时期的代表作品。

▲《防御者》漫天的弹幕令人印象深刻。

▲彩京的《战国Ace》让飞行射击游戏迎来了第二春。

不过飞行射击游戏的概念毕竟只适合2D时代，上升空间非常有限，进入3D时代后就开始急剧没落。彩京的系列作品将飞行射击游戏精髓发挥到极限后，这类游戏就开始在市场上慢慢消失了。如今的玩家对于飞行射击游戏简单的画面、单调的游戏方式、较高的难度多数都并不适应，如今市面上虽然还有零星的几款飞行射击游戏，不过主要都是面向极小部分的铁杆玩家。

三 清版动作过关游戏

生命力：

影响力：★★★★

曾几何时，以街头打斗为特征的清版动作过关游戏一度统治着家用机与街机平台，特色鲜明的人物、丰富的动作、爽快的打击感……这类型游戏让所有爱好各不相同的玩家都沉浸其中，在很长一段时间内一直都是最主要的游戏类型之一。

清版动作过关游戏的诞生是以图层卷轴技术的成熟为前提条件的，复杂的、可移动的背景和大型的移动块（即人物）是此类游戏诞生的必备技术条件。因此与其他类型游戏相比，清版动作过关游戏的诞生相当之晚。第一款清版动作过关游戏就是超级经典的《热血硬派》，这款游戏发售于1986年5月，以当时流行的中学生热血格斗漫画为主题，融搞笑、热血、爽快的操作感于一身，甫一现身就引起了轰动，其后在美国推出时同样获得巨大成功，至今依然被奉为动作游戏的传世经典。《热血硬派》的出现让开发商TECHNOS一夜成名，其后推出的FC版同样大卖。基于美国市场对此类游戏的热烈反响，TECHNOS在次年为美国玩家量身定做了一款《双截龙》，该作共推出了13个家用机版本，是美国市场上最具影响力的清版动作过关游戏。

TECHNOS这两款游戏的出现开创了街机和家用机游戏的街头打斗时代，世嘉、南梦宫、KONAMI、CAPCOM等几乎所有的知名厂商都加入到清版动作过关的世界之中。最初这种游戏多采用《热血硬派》和《双截龙》定下的街头打斗风格，其后题材不断丰富，魔幻、科幻、神话、历史等题材不断加入，一时之间呈现一片欣欣向荣的景象。到1989年《快打旋风》推出时，清版动作过关游戏达到了颠峰状态，仅《快打旋风》本身就获得了象征日本街机业最高奖项的“GAMEST大赏”中“最佳游戏赏”、“最佳动作游戏赏”和“最佳角色赏”三项大奖。在此之后，随着《街头霸王Ⅱ》带来的格斗游戏强烈旋风，清版动作过关游戏渐渐被忽略。

进入3D时代之后，清版动作过关游戏几乎绝迹。一些厂商试图以3D技术带给玩家清版动作过关游戏的经典感觉，不过所有的努力似乎都是徒劳的，包括SQUARE《呆镑》在内的一些3D化游戏早已失去了清版动作过关游戏的精髓。这种游戏类型是仅属于特定时期的特定产物，自身形态的限制使其注定只能成为人们的回忆。

铁臂阿童木	SEGA, SONICTEAM	ACT
PS2		
ASTRO BOY 铁腕アトム	2004年3月18日	日版
	256KB	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄

100万匹马力、超级听力、手臂加农炮、手指光线枪，看到以上的特技是否觉得非常熟悉呢？对！这些技能都出自日本著名漫画家手冢治虫那充满丰富想象力的脑海，最后他把这些动听的特技名都赋予一个表面简单的机器身躯，它就是我们所熟悉的阿童木。自从SEGA在上一年买下了手冢治虫作品的改编权后，便在2003年的12月5日在GBA上推出了横版动作游戏《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》。作品拥有爽快的动作和阿童木自身丰富的武器，加上游戏中出现的一大堆手冢治虫笔下的角色，受到了玩家上佳的评价。为了让阿童木的形象在新时代的玩家心目中更加巩固，SEGA公司连同子公司SONICTEAM再度于PS2上推出了"《阿童木》系列"的游戏。那么让猫猫与大家一起分享新作的乐趣所在吧！

基本系统

生命槽和能量槽

画面左上方的蓝色槽和红色槽分别代表了阿童木的生命值和能量值，能量值可以在阿童木不使用任何消耗能量的特技时慢慢回复，生命值则要通过道具回复。每打过一个BOSS后都可以同时提升生命和能量的最大值，但也可以通过在世界各地中的隐藏地点取得特殊道具增加生命槽和能量槽的长度。

转动视角

操作：方向键/L2或R2

视角问题是3D动作游戏中几乎不可避免的问题，因此转动视角在本作中依然发挥着重要的作用。由于阿童木的行动一般都是在空中进行，所以视角的调整一定要适当，尤其是在空中寻找目的地时，按下L1让视角恢复到第一人称视点是最常用的操作，不然的话会很容易迷路哦！

移动和飞行

操作：左摇杆/右摇杆

虽然在飞行时阿童木的速度会比较快，但在很多情况下更需要玩家灵活运用地面和空中的各个特点解开谜题。把右摇杆拨向上方后阿童木便会切换成飞行状态，或者按下×键跳起时再按一下×键也可以实现飞行。只要按一下R3键便可以切换回地上状态了。（或者直接飞到地面）在空中飞行时，左摇杆控制飞行方向，右摇杆控制上升和降落。

冲刺和紧急回避

操作：按着□键/左摇杆+×键

在飞行时紧按□键便可发动冲刺，这时方向的操作会发生变化。左摇杆会变成控制阿童木的飞行方向，而右摇杆依然是控制阿童木上升或下降。左摇杆+×键是非常实用的紧急回避技能，有点像"《忍》系列"的DASH，（同一家公司的东西多少也有点类似……）在发动后同样可以改变方向，一对一拳脚战中不可不用的技能。

锁定和超级视力

操作：L1键/R1键

只要敌人在阿童木的视线范围内，那么按下L1键便会将目标锁定在该名角色的身上。锁定无论是对杂兵或是BOSS战都是必须用到的技巧，但有些时候BOSS会使用大范围的攻击，这时应该再按一下L1键解除锁定，逃到安全的地方。锁定+冲刺几乎是所有敌人"通吃"的组合技能，只要在锁定了敌人后紧按□键冲刺，阿童木便会紧追着目标冲刺攻击，但要注意能量槽的消耗。超级视力是发生捕捉电光事件时学到的技能，只要按下R1键便可以看到隐藏的物体。此外，在城市中飞行时使用超级视力的话可以看到远处的地点，还可以看到提示要去的地方呢。

手指光线枪和手臂加农炮

操作：○键/紧按△键

在游戏中期可以得到手指光线枪能力，该武器主要是用于对付小型的怪物和融解一些被铁块封锁的门，对大型怪物和BOSS几乎没有威力。而手臂加农炮的威力非常惊人，一般的杂兵都很难抵挡它的一发，且对大多数BOSS都十分奏效。一些迷宫中挡路的大石也可以发动手臂加农炮将其破坏。缺点是发动时间长，需紧按△键蓄力方可发动。使用这两种武器都会消耗能量，切记！

抓起物体和100万匹马力

操作：紧贴物品按□键

抓起物体在对付某些敌人时非常奏效，尤其是后期一些拥有盾牌的敌人，只要抓起一个油筒等物品扔向它们，盾牌便会脱落。除此以外，某些BOSS战中，在把它们打成昏迷状态后，画面的左下方会出现"□つかめ"的字样，这时应该飞过去捉起他们，再根据提示行动，具体还是见后文的BOSS攻略吧！100万匹马力在游戏中作用不大，只是可以举起一些比较重的物品。

www.plumbook.cn

©SEGA SONICTEAM 2004
©Tezuka Productions ©Tezuka Productions・SPE

BOSS攻略心得

ACT.01 发电厂机器人

BOSS战分成两部分，一开始先要对付从地面伸出来的机械触手，用冲刺攻击或者拳头命中机械触手几次后它们便会处于麻痹状态，这时画面的左下方会出现"□つかめ"的字样，靠近麻痹中的触手紧按□键拉住它们，向着一个方向一直飞

行，阿童木便会拉着触手直至拉断为止，其他的机械触手也如法炮制。在收拾了所有的机械触手后便要对付BOSS的本体了。BOSS的攻击方法有两种，发射激光和手臂攻击。但两种攻击都会产生很大的动作，看见情况不对就要用紧急回避躲开。用冲刺攻击或者拳头都可以对BOSS造成比较大的伤害，难度比较低。

ACT.02 电光

对付电光的方法并不是攻击他，而是接近他抓住他的斗篷，然后朝他挣扎的反方向拉动斗篷，这样就能对他造成伤害。战斗一开始电光利用隐身斗篷让玩家不能看到自己，接着阿童木便会觉醒超级视力，接着只要玩家按R1键搜索到电光便可以看到他

了。第一次把他的HP减至0后，第2次的攻击就会出现3分钟的时限，这次电光会经常使用隐身斗篷隐藏自己，而玩家在看不到他时应该再使用一次超级视力搜索他。

ACT,03 アトラス

アトラス与阿童木一样会在空中行动，在他的HP多于一半时会用稍带追踪性的雷电攻击阿童木，连续使用紧急回避可以轻松躲开。接近时他会使用能量长枪攻击阿童木，由于攻击范围要比阿

童木的拳头要大，最好还是在回避后才攻击。当受到一定程度的攻击时，アトラス会昏迷一段时间，这时继续向他攻击会让他飞向建筑物从而造成较大的伤害。当他HP少于一半时他就会使用激光炮，命中率比较高，且在使用时还可以作出适当的移动，比较棘手。对自己的紧急回避没有太大自信的玩家可以在他发射前（会有很明显的动作）解除对アトラス的锁定，接着向其他方向冲刺逃走。

ACT.04 金星机器人

BOSS只有一个，就是头上有黄色的那个金星机器人。但其他的红色杂兵会不断地出现，而且它们会用冻结把阿童木定住，如果被几个杂兵同时包围就更糟糕

了。BOSS不可以用普通攻击直接打，要攻击杂兵至它们缩进身躯里，然后举起它们扔向BOSS才能对其造成伤害。BOSS会一直向着科学省的门前进，如果被它走到门口就会破坏大门以致GAMEOVER，所以不要让他远离玩家的视线。当它的身体在转动时要马上远离，这是它发动大范围攻击的前奏，待它攻击完后再利用以上的方法攻击它。

ACT.05 アトラス・改

经过强化后的アトラス与阿童木同样拥有手臂加农炮，但他的威力远比阿童木的恐怖，不但范

围大，且会发出数个光球让玩家难以躲避。在アトラス的HP减至三分之二时便会不断发动手臂加农炮，建议玩家在此时躲在建筑物的后面，这样就可以不伤毫发。如果附近没有建筑物也可以解除锁定向远处飞去，让光球更加分散就会减少受伤几率。当然，对自己的紧急回避有信心的玩家也可以考虑躲开光球，但注意要保持一定距离。大致打法还是与第一次遇到アトラス时相同。

ACT.06 プルートゥ

对付プルートゥ的方法只有灵活运用紧急回避。プルートゥ非常喜欢飞过来用拳头攻击阿童木，且经常都是2～3连击，躲开后用拳头攻击他是比较奏效的办法。当他的双手并合在胸前就表示他要发射飞弹，这时玩家应该利用紧急回避躲在他的身后，

这样做不但可以确保安全且可以攻击他。プルートゥ与アトラス一样在受到一定程度的攻击后昏迷，这时玩家应该抓住他并转动左摇杆，再按下□键阿童木就会把他旋转地扔向周围的能量塔，成功后能对プルートゥ造成不少的伤害。

ACT.07 邪恶版プルートゥ

基本打法与プルートゥ一样，邪恶版プルートゥ会使用重拳打向充满岩浆的地面，然后在附近便会升起3根岩浆柱，碰到的话会受伤。而当邪恶版プルートゥ做出一个幅度很大的动作时便表示要使用重拳，这时应使用紧急回避与他保持一定距离，不然被此重拳打中的话会造成不小的伤害。只要一直在他身边纠缠就可以击败他。

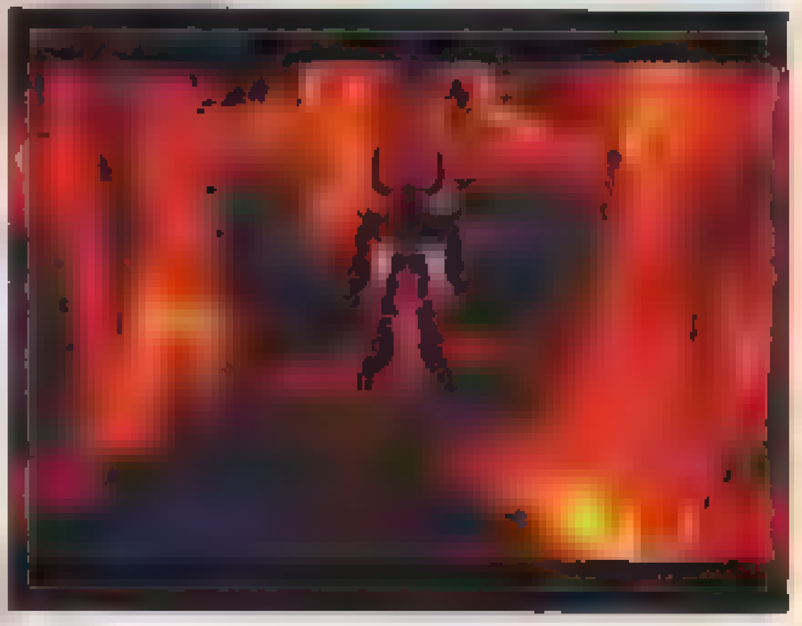
ACT.08 青骑士

第一形态的青骑士会骑着机械马冲向阿童木，这时只要使用紧急回避便可以轻松躲开他的攻击。趁着他攻击后的停顿使用冲刺攻击或者手臂加农炮可以对他造成极大的伤害。（其实玩家可以完全无视他的冲撞攻击不停地发动冲刺，但能量会消耗得比较快）尽量在这个形态中不受到一点伤害，因为接下来会比较难对付。青骑士的第二形态并没有骑马，一开始首先要接近他，他便会用剑攻击阿童木，使用

两次紧急回避躲开他的2连击后给他3拳。注意不要离开他太远，一旦远离他他便会发出一些难以躲避的攻击，且威力不小。当他的HP减至三分之二时，他便会收起手上的剑改用更快的拳头攻击，这时如果玩家也用拳头跟他慢慢打的话完全是浪费时间，应该在躲开他的一次攻击后立刻使用手臂加农炮轰他，这样能对他造成巨大的伤害。注意整个过程都要保持在青骑士身边，一旦他远离阿童木就要立刻追上去，不然他的远距离攻击是十分难躲开的。

ACT.09 要塞

最后一场战斗，要在8分钟内破坏要塞。一开始只要锁定了要塞不停地使用冲刺就可以破坏要塞的尾部，要注意的是当它的四周发出激光时应该飞到中央部分回避。接着便是要破坏要塞的主体部分，建议用手臂加农炮轰掉尾部的数个怪物出口，



一般发一炮就能轰掉一个，然后再慢慢对付周围的3个引擎。这部分要注意引擎部分放出的蛇状定时炸弹，他们会对阿童木造成巨大的伤害。当它们出现时可以使用手指光线枪破坏，也可以远离它们等它们自动爆炸。只要小心一点就可以轻松破坏要塞。

卡片收集

在游戏中，玩家会遇到很多手冢治虫笔下的角色们，一般情况下与他们对话都会发生一些事件或者迷你游戏，之后就可以得到相应的角色卡片或者一些TV版《阿童木》中的著名剧照。（这些东西都可以在"お茶の水邪"的家中与阿童木的妹妹对话查看）这些就留给玩家慢慢发掘吧！

www.plumbook.cn

将史上最大的谜团乘上X倍！

X档案：反抗或服从

X档案：反抗或服从	VU Games Black Ops Entertainment	AVG
PS2 The X Files Resist or Serve	2004年3月16日	美版
[illegible] 16 9 [illegible]		推荐年龄 17岁以上

文 多边形

[illegible]

与电视剧集的紧密结合

▲游戏以令人熟悉的方式开场。

整部游戏以原电视剧集第七季的主要内容展开。看过《X档案》的玩家一定知道剧集中每集是以"N×N"的方式来标注的，例如第七季的第14集，就标注为"7×14"。而本游戏中一共包括3集的故事，分别是"7×97"、"7×98"和"7×99"。其实这3集在原剧集中并不存在，是全新的原创剧情。这三集分别名为"新生（Renascence）"、"共鸣（Resonance）"和"决算（Reckoning）"。每集故事中又包括上下集，而同时又模仿《生化危机2》那样提供了男女主角双线剧情，所以想要完成整个游戏是绝对要超过20个小时的。（这比看电视剧可累多了）

而在游戏中，则随时都体现着与电视剧集的紧密关系，例如游戏中获得的某些关键道具，没看过《X档案》的玩家也许根本就不知道这个道具是干嘛用的。当然，你也可以通过笔记里面的提示找到相关的剧集来了解这个道具[illegible]。

操作列表

[illegible]

克隆《生化危机》

在整个游戏过程中，几乎随时随地都可以看到这个知名恐怖AVG游戏的影子。状态菜单就不用说了，几乎就是《生化危机》状态菜单的翻版，而在操作上与前者也是大同小异，例如按R1键瞄准，同时配合[illegible]键射击，还有按住R2键奔跑与前者中按住[illegible]键奔跑也几乎如出一辙。

另外在状态菜单中，按[illegible]键使用道具，按◎键组合道具，按[illegible]键调查道具等操作与前者通过菜单来选择这些操作也并无差异。而在进入调查画面之后，通过放大缩小和[illegible]道具来进行调查，[illegible]调查出新的道具等设定更是让人觉得，这就是一部《X档案》版的《生化危机》。

▲地图又让人想起了《寂静岭》。

当然，这样模仿成功作品的操作方式无疑使上手度要容易许多，也许正是因为制作小组考虑到本作太过FANS向，所以为了吸引更多的玩家来投入这个游戏，就设定了如此靠近前者的操作设定来让大家更容易地进入游戏主题吧。

剧情梗概

故事仍以《X档案》惯有的开场方式，叙述了在1908年Tunguska大爆炸中的一段故事，一个婴儿奇迹般地活了下来，但是却被黑油所包围。

之后便是与《X档案》剧集一模一样的开场片头，让人以为自己就是在看一部电视剧。

Mulder和Scully驾车行驶在去往科罗拉多州的Red Falls小镇的路上，他们前往调查Winslow姐妹离奇失踪案。等到他们到了小镇，却发现这个小镇已经成为一座死镇，而"活"下来的则是一些丧尸般的生物（生化危机[illegible]）。这两位FBI的探员立即对该镇进行了调查，并发现在小镇地底有一处庞大的实验基地，原来，更大的阴谋和黑手隐藏在小镇的背后。

▲两名老搭档又走到了一起。

主要角色简介

Fox Mulder

FBI负责调查X档案（FBI内部一些无法解释的超自然现象案件）的精英探员，毕业于牛津大学心理学系，以其超常的思维判断能力和对超自然事件的敏锐洞察力而著称，年少时曾目睹自己的妹妹Samantha被外星人掳走，但他始终坚信他的妹妹还活在世上，整个电视剧集也是以他寻找妹妹这个暗线贯穿其中。对世界上存在外星人深信不疑，誓要找出隐藏在X档案背后的真相（The Truth），而自己却未发觉其实自己也只是被真正掌握真相的人所利用的工具。他的父亲就是因为他这种对真相的不懈追求而被"清除"。自己也曾被外星人掳去，几乎丢掉性命，但是这一切波折却从未动摇过他追寻真相的执着信念。

Dana Scully

Scully探员是一名具有极高专业医学技能的医学博士。她最初被派遣至Mulder处做他的搭档的原因是为了监视他一些不合常理的行为举止以及揭穿他那些荒唐的令某些人不可容忍的理论，原本深信不疑那些离奇的"X档案"背后都一定有一个合理的科学解释，但在与Mulder的合作过程中，见到了太多无法给出合理解释的现象，也逐渐对自己的信仰产生了怀疑。曾被外星人掳走并在体内被植入未知的芯片。在一次暗杀她的行动中，她的姐姐Melissa被误杀，使之坚定地和Mulder站到了一起。曾与Mulder有一个被疑为具有外星人基因的人类婴儿——William。

M-SMV
www.plumbook.cn
©200[illegible] [illegible] GAMES CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

块魂™

"《块魂》？不就是个粘垃圾的环保游戏吗？"当朋友这样对我说时我不免笑出声来。是啊，像游戏中那么脏乱差的城市，可能被外星人粘走会更好些吧。不管怎么理解，《块魂》都是一个充满欢笑、能让人心情愉快的另类动作游戏，游戏中充满了制作人孩子般的想象力和非同一般的幽默感，时常会发生一些让人惊叹和忍俊不禁的场面。而游戏本身那种简单的规则、明快的节奏、清新的风格也使其成为适合人群极为广泛的休闲佳作。在本期的Gamehalo中还会对《块魂》进行更为直观的介绍，大家可别错过了哟！

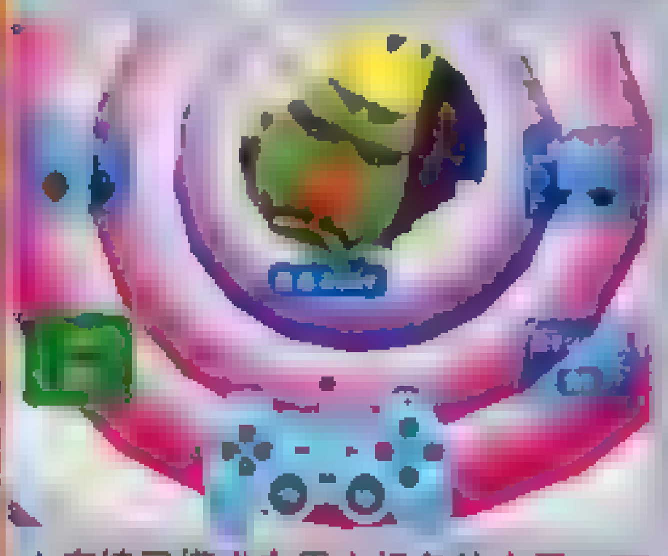
块魂	NAMCO	ACT
PS2	2004年3月18日	[illegible]
1～2人	[illegible]	4800日元
DS2手柄	推荐玩家年龄：全年龄	

文：胜负师

操作之魂

《块魂》的角色移动采用的是比较少见的左右摇杆配合的方法，基本操作指令中的第一个箭头是指左摇杆需推动的方向，第二个箭头是右摇杆的方向，◎为方向居中。因为左右手的协调性问题，玩家一开始会觉得有些不习惯，不过总的来说还是比较简单的。在进入新游戏时，会有一个简短的操作练习，其中还有急刹车，就是在行进达到一定速度时快速推反方向，也不复杂。惟一稍有难度的操作是冲刺，需要左右摇杆上下方向逆向快速连打（即左摇杆为↑右摇杆为↓）6次以上才能使出，王子推动的球就会向前急速滚动，保持连打状态，速度就不会下降，而且中途是可以转向或进行180度转身的操作的。在挑战好成绩时，冲刺会起到举足轻重的作用。

基本操作	
↑↑	[illegible]
↓↓	后退
←←	[illegible]
→→	[illegible]
↑◎	右转向
◎↑	左转向
↑↓	右急转
↓↑	左急转
L1	[illegible]
R1	[illegible]
L3+R3	180度转身


▲在练习模式中用主视角往上看，可以发现原来王样正监视着王子的行动。

系统之魂

《块魂》是一个规则十分简单直接的游戏，就是人们常说的"滚雪球"。小王子手中的被称为"块"的球体一开始总是比较小的，吸引力也较小，只能粘起很小的东西。但在块的体积增大后，就能粘起更大的东西。块越来越大，粘得起来的东西也就越来越多。在游戏中几乎没有粘不起来的东西，小到火柴、图钉，大到摩天楼、万吨轮，甚至连陆地岛屿都不在话下。有时还会粘到很多意想不到的东西，云朵、漩涡、彩虹、水怪、超人……游戏中可以粘起的物体有近1500种，只是前提是块要比所要粘起的物体大才行。衡量大小的标准是直径，一般来说，明显高于或长于某物体时就能把它粘起来。如果撞上了比自己大的东西，不仅会被弹开，而且粘在身上的东西还会掉下一些来。当有活动的大东西接近块时，还会听到警报声。当块的大小接近于活动型物体时，例如动物，有可能会将其撞倒，再次接触时就能把它粘起来，如果它爬起来了，可是会逃跑的。另外，当块变大后，视点就会拉远，此时一些太小的东西就看不到了，看不到的东西也就粘不到，这一点需要注意。

模式之魂

《块魂》在模式选择上也比较另类，没有通常概念的标题菜单，玩家控制小王子在4个星球上切换移动，选择游戏模式和设定项目。

王子房：小王子的家可以用来存档；唱机可对音乐和音效进行调节；啄木鸟用来开关振动功能；星星是用来调整画面亮度的；礼盒里装有王样送王子的礼物，一共有15种，但需要满足特定的条件才能得到；大树其实就是物品图鉴，要收集所有的物品绝非易事。

地球：关卡出现场所，完成后的关卡可自由选择。关卡分为两种：通常关卡与星座关卡。通常关卡的过关要求均是在规定时间内令块达到指定大小，9关的要求自然是循序渐进的；星座关卡也有9关，有些类似于迷你游戏，不存在固定的过关条件。

蘑菇星：巨大的蘑菇上有很多王子的同伴，当然，有相当一部分需要在地球上找到。任意选择两人就能进入对战模式。对战是左右分屏进行的，在规定时间内谁的块大谁就胜出。对战中可以用冲刺撞击对手，还可以粘住对手的块，十分有趣。

月球：通关一遍后在地球上按△键就可以前往月球，在上面可以欣赏游戏中所有的MOIVE和音乐。

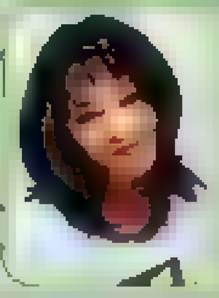
块魂之魂

通常关卡的过关条件十分宽松，所以只为通关的话的确没什么难度。但如果能在规定时间内能让块达成最大等级，（会有天使绕着块飞）那么过关后本关就会出现没有时间限制的选项，玩家就能轻松地进行物品收集了。不过达成最大等级，那就要掌握《块魂》的要诀，那就是"快"！因为时限是固定的，只有尽快使块变大，才能粘起大件的东西，迅速增加体积。这就要求玩家一开始要有选择地粘取物品，多粘对自己体积增加帮助较大的立方体或球形物体，并要了解场地中此类物品集中的地方，在块的大小达到可以粘起它们的程度后就立即前往这些地方。当然，熟练的操作以及冲刺的合理利用也是取得好成绩的关键。

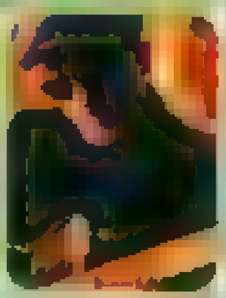
音乐之魂

音乐无疑是《块魂》的一大亮点，全20首BGM中有9首为人声演唱的歌曲，8种截然不同的曲风使音乐元素十分丰富。当然，因为要与游戏的气氛相互配合，歌曲还是以轻松、欢快的为主。转动手中的块，听着好听的歌曲，好一派休闲景象。5月19日NAMCO将推出《块魂》的原声CD，定价2800日元，有兴趣的朋友倒是可以考虑入手。右为歌曲与歌手的列表。

浅香唯
曲名 カタマリたいの
类型 bossa nova

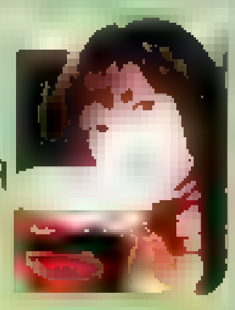


CHARLIE KOSEI
曲名 ケ・セラ・セラ
类型 爵士



田中雅将
曲名 块オンザロック
类型 摇滚

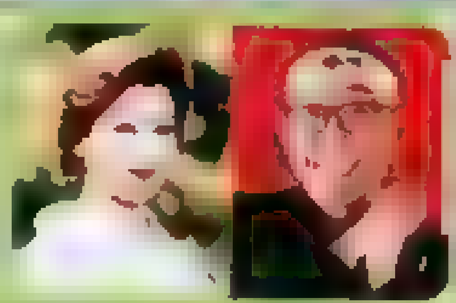
槇田早纪
曲名 LONELY ROLLING STAR
类型 歌谣



新沼谦治
曲名 月と王子
类型 HIP-HOP

水森亚土
曲名 真っ赤なバラとジントニック
类型 爵士

松原のぶえ＆坂本ちゃん
曲名 katamari manbo～块シンドロームmix
类型 manbo



松崎しげる
曲名 爱のカタマリー
类型 ballade

かたまり队ジュニア
曲名 さくらいろの季节
类型 童谣

NO PHOTO

©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

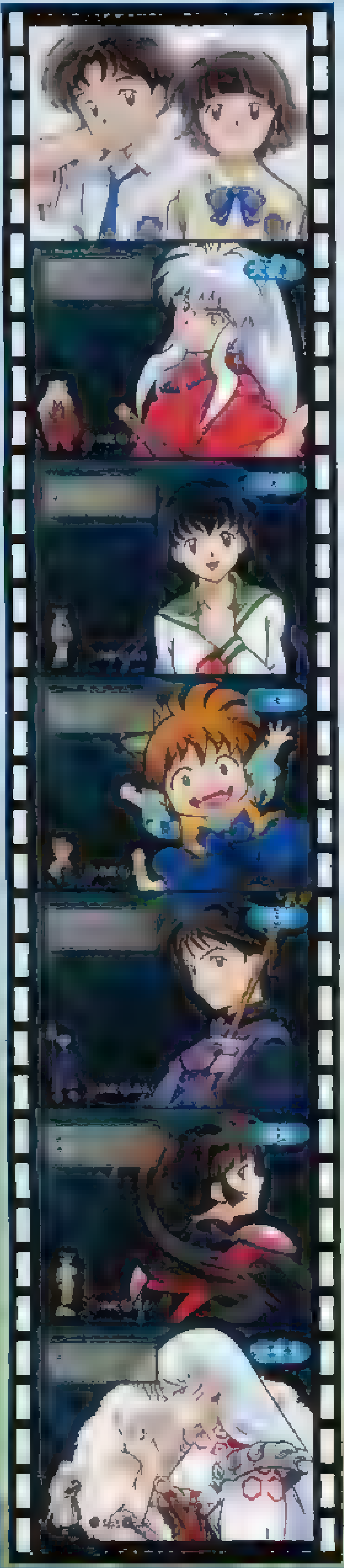
www.plumbook.cn

文：多边形

犬夜叉 诅咒的面具		BANDAI	RPG
PS2	犬夜叉 诅咒の仮面	2004年3月18日	日版
	1人	262KB	6800日元
	对应 DUALSHOCK		

著名漫画家高桥留美子的人气大作《犬夜叉》再次登陆PS2，不过这次的《犬夜叉 诅咒的面具》是完全原创的作品，从剧本到声优皆由制作动画的原班人马担纲，两名原创主角的人物设定更是由高桥老师亲自绘制。当优美激昂的片头动画出现在眼前时，相信每一个《犬夜叉》的FANS都会体验到那种心潮起伏的奇妙感觉。

人物简介



主角：在准备去神社参拜祭典的途中莫名其妙地被传送到战国时代。在那里，他（她）与戈薇和犬夜叉等人相遇并成为伙伴同行，为了找到返回现代的方法，他们踏上了斩妖除魔的未知旅途。主角是全能型的战斗角色，攻守兼备。

犬夜叉：妖怪和人类所生的半妖，但实力却远远凌驾在众多妖怪之上，与戈薇有着说不清的情感纠葛。犬夜叉是攻击力最为强大的角色，队伍中的主攻手。

戈薇：和犬夜叉有着宿命因缘的现代女高中生，从神社的井中来到这个时代。她手中的弓箭威力强大，具有净化一切不洁之物的效果，但戈薇在战斗中的实用性不高，真正的价值体现在对BOSS时强力的连携技上。

七宝：可爱的小妖狐，会使用各种妖术障眼法和爆弹攻击。初期的全体必杀技“大华轮”是快速消灭敌人的最有效途径，但中后期由于缺乏有效的攻击技能而开始失去主力地位，BOSS战时基本以辅助技能为主。

弥勒：法术高强的人类法师，右手的风穴可以吸纳任何怪物，好色是他的惟一缺点。弥勒的法术全面且实用，后期悟得的必杀技“本气之风穴”可以瞬杀全体敌人且只消耗一段气力，强力推荐！

珊瑚：除魔一族的幸存者，以巨大的飞来骨和灵兽云母作为武器，她的最大心愿是找回弟弟琥珀那失落的心。珊瑚的集中力远远高于其他角色，这使得她的会心一击率大大提升，伤害力惊人。

杀生丸：犬夜叉的异母哥哥，血统纯正的犬妖，实力深不可测，曾与犬夜叉互相视为死敌，然而却由于奈落的出现而转移了目标。他那冷酷俊美的面庞下隐藏着一颗慈爱之心。虽然杀生丸加入队伍的时间不长，但30级的恐怖能力却给人留下了深深的印象。

奈落：一切邪恶的根源，怨毒与憎恨的结合体。犬夜叉与桔梗（戈薇的前世）的悲剧、弥勒短暂的寿命、琥珀迷失的心智……全部都是他一手造成的恶果。作为最终BOSS的他HP在一万以上，全体伤害技异常霸道，是游戏中最难对付的角色。

◀森川智之的配音将奈落的邪恶表现得淋漓尽致。

ウツギ：原创角色，战国时代著名的式神使，而真实身份则是巫师觉树依照死去的恋人相貌雕刻出的具有灵魂的木偶，由于被村人视为异类而被赶出村庄的它渐渐习得了诸多法术并且脱离了觉树的控制。为了成为真正的人类，ウツギ与奈落签定契约：以消灭犬夜叉一行人为条件换取能使其成为人身的四魂之玉，然而，随着剧情的层层深入，它发现主角竟然是继承有自己灵魂力量的后代……

▲恐怖的面具下隐藏着深深的哀伤。

▲当ウツギ的面具被打破以后，所有人都惊呆了。

游戏介绍

作为一款以动漫为主打卖点的游戏，《犬夜叉 诅咒的面具》出乎意料地具有着高素质，如果你把它看成BANDAI又一款打着原著旗号来骗钱的跟风之作，那可就大错特错了。

游戏原创的剧本非常精彩，它既能让FANS有一种意外的新鲜感，又可以使第一次接触该作品的玩家通过角色间看似不经意的对话了解到原著剧情的来龙去脉。此作的画面非常清新悦目，配合上BANDAI优秀的卡通渲染技术，你会觉得仿佛布偶一样的角色们是那样的可爱。声优的倾情演出更是游戏的一大亮点，所有角色的全部对话无一遗漏且饱含感情，从中不难看出制作方对此游戏的重视态度。

基本操作	
方向键／左摇杆	角色移动
○	确定
×	取消
□	慢走
△	状态

游戏的流程非常简单，几乎没有什么考验操作的机关或是煞费心思的迷题，可以说是一款非常体贴动漫FANS（尤其是MM）的游戏。

能力解说

段位	角色等级。
气力	使用“技”的必须条件，共300点，满100点为一段。
攻击力	角色直接攻击的伤害力。
防御力	角色防御直接攻击的承受力。
行动力	角色在行动盘上的移动速度。（恒定不变）
集中力	影响角色攻击时的会心一击率和命中率。（每10级上升1点）
精神力	角色使用“技”时的伤害力和防御“技”时的承受力。

技能解说

“技”是一种类似魔法的技能，共分为以下三种：

普通技：没有任何条件限制的技，多为异常状态攻击／防御、回复、中等强度攻击等。

必杀技：消耗一至三段气力不等，无论辅助系还是攻击系效果均极其明显。

连携技：依角色不同消耗一至二段气力不等，由两人联手同时攻击敌方，招式华丽，伤害力惊人。

▲犬夜叉与弥勒的连携攻击杀伤力异常强大。

www.plumbook.cn
©BANDAI 2004

其他要素

队列

可以自由更换移动时跟随在主角身后的角色，没有什么特殊效果。

运气

有时冥加爷爷会在战斗后出现并改变队伍的“运气”，运气名称共有“波乱万丈”、“他力本愿”、“平平常常”、“极乐净土”四种，会影响到遇敌机率和道具获得机率，但效果并不明显。

好感度

游戏进行途中，主角会经常被问及愿意和谁在一起的话题，这时你的选择就会提升选择对象的好感度，并且会发生两人的单独事件。好感度提高后，主角和该角色会更快地习得一系列连携技，同时连携技的威力也会得到不俗提升。

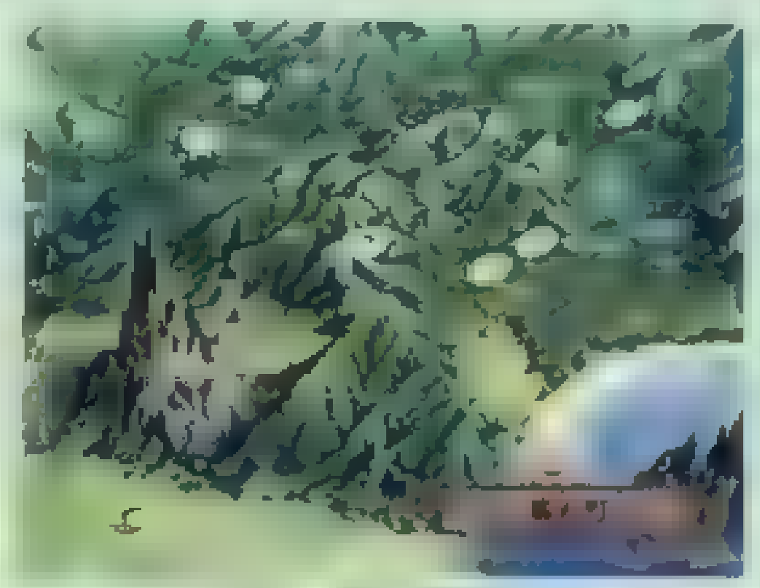
▲猫……猫太！你怎么会在这里！

存档

在大地图下直接按△进入存档画面。

在小地图中可以找到猫咪调查存档。

地图画面



▲天那，我该去哪里才好？

1.在大地图下，出现“！”的地方就是将发生剧情的所在，如果玩家实在不知道该去哪里推动流程发展，可以退出到大地图中确认；而出现“？”的地方会发生一些迷你游戏或特别事件，但要注意如果同时出现多个“？”的话，选择其一进入后其余的就会消失。

▲我冲！

2.在小地图里行动时，本作采用的是RPG传统的“踩地雷”遇敌方式，即遇敌率随着主角移动的路程逐渐增加。需要特别注意的是地图中的紫雾，它们几乎都出现在要道中间，如果不小心接触到，遇敌率会急剧提升，大部分情况下遇到它后几乎就会立即进入战斗，结束后紫雾消失。所以，当你觉得不断前进的自己差不多要碰上敌人时就甭犹豫了，找个紫雾一头扎进去吧！

▲一旦发现路上有宝物，当然是拨袋平安喽。

3.游戏中的宝物是直接出现在地上的，它们无一例外地散发着淡黄色的光芒，路过时可不要客气哦。不过某些宝物出现的地点十分偏僻，与背景形成了完美的伪装，如果稍不留神就会错过。

战斗系统

行动盘

如图所示，战斗时敌我双方的头像是在一个行动顺序盘上逆时针转动的，任何人只要到达正中央的行动点后即可开始行动，这段时间行动盘暂停。每个人在行动盘上的移动速度都是不一样的，这取决于各人的行动力，像七宝这样的速度型角色甚至可以超过同时起步的敌人二至三圈进行多次攻击。由于敌人的行动顺序也会显示得很清楚，所以集中攻击即将到达行动点的敌人是战斗的基本要领。

战斗菜单解说

1.战う	直接攻击
2.技	使用技能
3.道具	使用道具
4.守る	防守一回合，所有伤害减半
5.逃げる	逃跑（若失败则己方回合全部结束）

气力

气力可说是《犬夜叉》战斗系统的重点，如果全员气力都处于三段全满的状态，任何BOSS都不会构成威胁，反之则将陷入苦战。增加气力的方式有三种：1.直接攻击敌人；2.用普通技攻击敌人；3.被敌人攻击。

异常状态

疲：短时间内防御力和集中力降低

封：无法使用技能

毒：每次行动时自动减少体力

乱：无法做出任何行动

眠：在行动盘上停止，一定时间后或受到攻击才会解除

暗：攻击命中率降低

攻击

1.攻击的成功率依集中力而定——换言之几乎是固定的，与敌人和自身的等级无关。

2.会心一击的伤害力是普通攻击的两倍。

3.对于具有结界的敌人，需要先用主角的普通技“碧空之亡失”将结界消去后才会给对方造成伤害。

特典解说

开始菜单最下面一项即为“特典”，进入后有两个模式可供选择。

画像阅览模式

此模式提供动画重放和静止画面阅览两种功能，游戏中的精彩镜头都保存在这里。动画分为事件动画和连携技动画两种，前者为完全原创，后者则是特殊连携战斗画面的再现。如此一来，收集大魄力的连携战斗特写与精美的原创画面也就成了游戏的乐趣之一。

剧情重现模式

该模式下的原创剧本记录了玩家在游戏中与不同角色触发的全部事件，由于每人的特别剧情有八种之多——同通关一次所能引发的最大事件数相同，所以若想收集齐全部事件，至少得需要通关十次（男女主角各五次），真是恐怖啊……

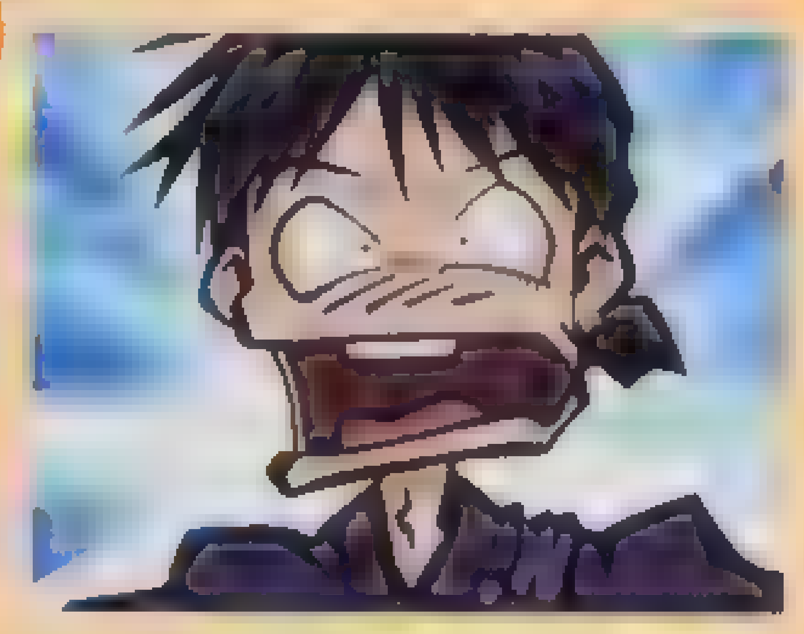
▲多边形的秘密花园之戈薇特别版♀

特别提示

1.本作不存在“卖出道具”的设定！所以各位购买物品前一定要慎重！

2.住宿只能回复体力，而气力则无法恢复。

3.游戏中的最强装备“天地式盘”在朝雾岛最右边的海岸上，发展剧情时千万不要忘记去取。



▲有没有搞错！居然不能退货？

▲猫太好可怜，居然还在外面流浪……

4.在枫之村的农田边有一位老人，将在旅途中收集到的种子和特殊道具交给他就会得到“不可思议的作物”，不同颜色的种子和不同种类的道具可以搭配出多种多样的作物。

5.二周目时可以在枫之村的最里面找到已经学会说话的小猫咪，对话后选择第一项即可使全员初始段位变为30级！

www.plumbook.cn

文：LIKY

军刀之狼 THQ RARE ACT

GBA

故事梗概

Blackwyche村是一个美丽的村庄，人们过着安逸懒散又快活的生活。村子中有一座巨大的恶狼的雕像，传说这个雕像里封印着凶残的军刀狼。然而经历过无数岁月的洗礼，故事中军刀狼的凶残与封印它的惊心动魄，都已沦为人们茶余饭后的谈资，这个巨大恶狼雕像对于村民来说，不过是村庄的一道风景和约会的好去处。然而，野心的多立德博士破坏了封印，并打碎了军刀狼的雕像将军刀狼释放出来，给整个大陆带来了无比的恐慌。

道具指南

本作道具分为三大类，其中Creatures为解谜类道具，会在冒险途中给自己提供大量帮助；深入到狼窝后拿回被军刀狼抢走的财宝，就是过关类道具，不少都是推进剧情的关键；照相机、探测仪以及可抵一命的装甲衣都可以归为其他类道具。

众多道具中，应用最多也最为吸引人的就是各种不同作用的解谜类道具了，进入洞穴冒险后，按B键就可以调出解谜道具，下面看看这些怪物都有什么用途。

Blubba	睡熊，跳到它的肚皮上会被弹起很高。因为按B键调出菜单选出的第一个道具就是它，所以在过每一大关最后实验室关卡的用处也相当大的。
Serpent	可以放置任何位置做平台的飞龙。初期作用平平，但因为它可以承受任何的攻击，使得它到后期变得非常重要起来。
Boomer	自爆龙，外形猥琐的小龙，用自己的尾巴作导火索将自己引爆，可作为炸弹来使用。
Sucker	吸食者，鼻子像吸管一样的怪物，喜欢一动不动地用鼻子吸取身前的食物。
Bigfoot	大脚怪，一副石器时代打扮的野蛮家伙，仰仗着大而有力的脚目空一切，任何挡他路的都会被他一脚踢飞。
Club	强度、野蛮度、变态度及丑陋度都比大脚怪更过分的怪物，看起来像拎棒子的小鬼，谁要挡路就一棒砸过去，是非常有用的道具。
Sticky	粘液怪，黄乎乎、粘糊糊的一滩，想不往恶心的事物上都难，但可以把那些跳来跳去的碍事的怪物给粘住。
Golem	石像，非常重的重量可以压坏包括旋风、幽灵等许多的怪物。
Bloater	飞猫，看起来会使人联想到龙猫、卡比兽的怪物，可以把人、动物等包裹起来并飞到空中。
Tailspin	看起来像一条贱狗，它会把尾巴像风扇那样旋转起来，将身后的所有轻的东西都吹走。
Drooler	食人花，一动不动地躺在地上吞下路过的猎物，过一段时间后再整个吐出来，用来暂时除掉一些拦路的敌人。
Phoenix	凤凰，来自于远古时期的神秘力量，对着自己使用后，会呈现暂时的无敌状态。
Misti	羊驼，和飞龙一样可以放在空中任意地方作阶梯用，但连续承受重量或攻击的话就会碎掉，算是对飞龙的补充道具吧。
Witch	骑着扫帚飞的巫婆，洒下魔法粉可以秒杀版面内空中的全部敌人。
Wizard	巫师，用雷电攻击前方相同水平高度的全部敌人。

丰富的关卡

游戏的时间设定虽是19世纪初的蒸汽时代，但新旧交替时期的社会并非到处是千篇一律，开始的Blackwyche村就是一个非常传统的小村；而矿山、火车站、工厂、码头等则会把玩家带回到激情的蒸汽时代；但在伊姆霍特普神庙（Temple of Imhotep），诡异的音乐和修建于远古的神庙神塔，仍然会使玩家感受到来自于未知力量的神圣——不过疯狂的博士居然把军刀狼带到了这种神圣的地方捣乱，那么各位就以医神伊姆霍特普的名义来消灭他们吧。

在进入洞穴后的关卡，背景的描绘得更为细致，无论是大雪纷飞的雪山，还是机器轰鸣的工厂，亦或是飘着薄雾的诡异的原始森林，都让人有身临其境之感。

冒险指南

游戏时玩家先要四处搜集情报来引发下一事件的发生，如果实在进行不下去就走遍全部走过之处、和所有的人物逐一对话，当然也要留心是否有以前被堵住的路已经开通，感觉有点像RPG；进入军刀狼的洞穴拿到过关道具前，玩家要用手中的解谜类道具破解和躲避跳跃技巧通过各种机关，即要化险为夷，又要尽可能地拿全关卡中地可见到的和隐藏着的道具；当到达狼窝拿到过关道具后，惊醒的军刀狼长嚎一声，就对主角进行了穷凶极恶地追杀，下面就是惊心动魄的逃亡了。

军刀狼非常敏捷矫健，但玩家也不要太慌，一旦从太高处跳下摔倒是非常危险的。军刀狼虽然奔跑能力极强，但跳跃、急停的能力都很差，

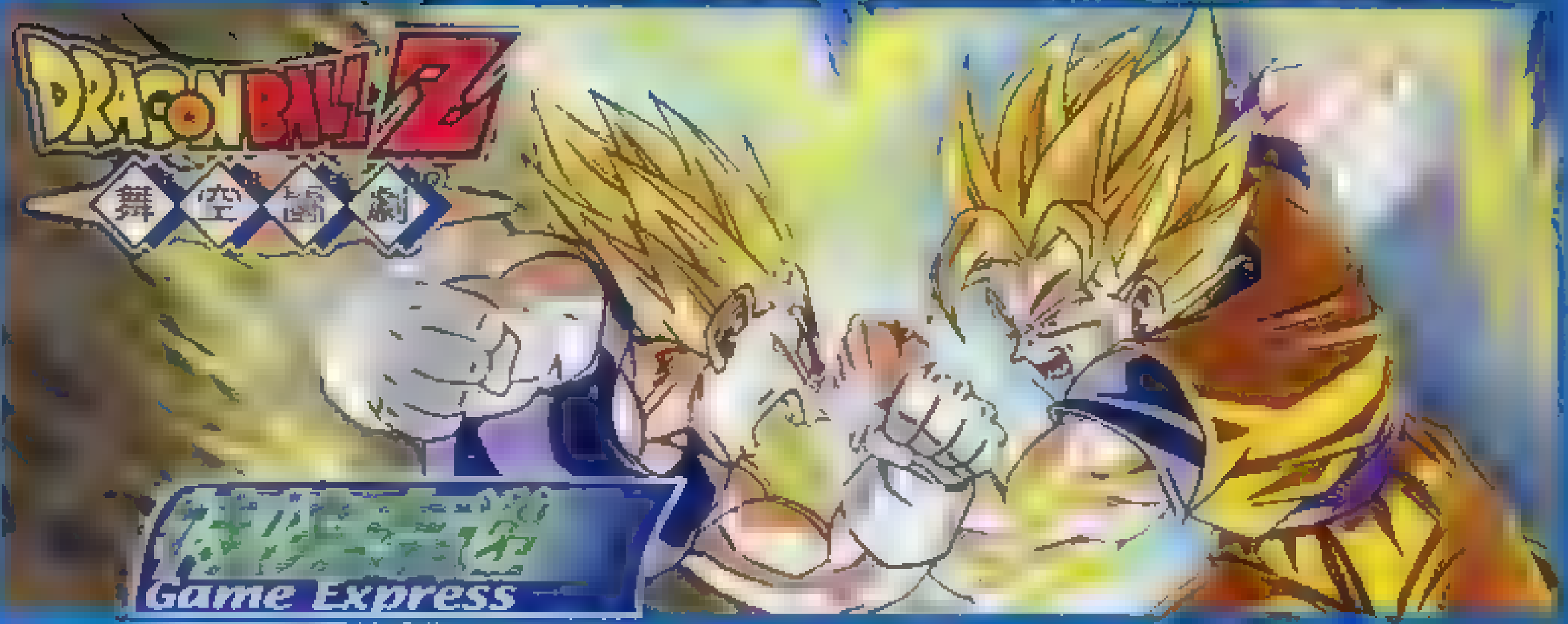
如过快要被他追上，不妨向后跳试试。不少关卡还可以利用它拙劣的跳跃、急停能力把它引诱到河中、熔岩中，之后军刀狼就不会再来打扰[illegible]家了，只会[illegible]一声[illegible]声的悲[illegible]，而主角就放心地捡钱吧。

© [illegible] All rights reserved

www.plumbook.cn

龙珠Z 舞空斗剧 | GBA | BANPRESTO | FTG | 2004年3月26日 | 日版

这次由BANPRESTO制作的《龙珠Z》新作比起之前由雅达利制作的3作的确多了不少亲和力，熟悉的打斗风格不禁让人想起从前在MD和SFC上火爆一时的"《龙珠 超武斗传》系列"，漂亮的背景加上多重卷轴以及回旋放缩等画面效果让场景看起来极具魄力，而忠实于原作的各种必杀技以及热血度满点的特写画面最让人印象深刻。龙珠的FANS，可千万不要错过此作



基本操作

A	重攻击
B	弱攻击
A或B按住	防御
近身A+B	摔投
L	换人／瞬间移动
方向键+L	移动换人（消耗气力25）
R	集气
方向键+R	加速移动（消耗气力10）
方向键连按两次	冲刺
R+B	弱气弹（消耗气力7，可连发）
R+A	强气弹（消耗气力20，可蓄力）
R+A+B	超必杀技（消耗气力50或100）
L+R	特殊能力（特定角色有）

菜单解说

STORY MODE	故事模式
Z BATTLE MODE	Z战斗模式
1ON1 BATTLE	单人战
TEAM BATTLE	组队战
CHALLENGE MODE	挑战模式
FREE BATTLE MODE	自由战模式
TRAINING MODE	训练模式
PRACTICE	自由练习
TUTORIAL	教学训练
REMOTE VS MODE	通讯对战
OPTION MODE	系统菜单
セッティング	系统设定
DIFFICULTY	难度设定（共有5级）
BGM	音乐开启／关闭
SE	音效开启／关闭
ショップ	商店
ランキング	排行榜
ミュージアム	博物馆
VOICE	欣赏角色语音
BGM	欣赏背景音乐
SE	欣赏音效
PICS	欣赏插画

注：组队战的系统类似于"《CVS》系列"，LV1的角色算1个单位，LV2的角色算2个单位，LV3的角色算3个单位，队伍容量为4个单位。

商店中的隐藏要素

在OPTION菜单中有一个商店，在这里除了可以购买角色、角色剧情（IF ストーリー）外，还可以购买如下要素：

1.3个特定剧情（Zストーリー），分别是那美克星篇、人造人间篇、魔人复活篇，购买后可在故事模式中选择。

2.游戏难度，分别是困难（HARD）和地狱（HELL），购买后可在OPTION中选择。

3.博物馆（ミュージアム），购买后可在OPTION中选择。

阵容强大的登场角色

本作登场的角色虽然只有13名，但是每个角色都有3种形态（LV1～LV3），所以也算阵容强大了。不同LV形态下的角色能力有些许差别，超必杀技也会有细微变化。

在故事模式中这13名角色每个人都会展开自己独有的故事，这些故事有些是根据原作漫画而来，而有些则完全是原创的剧情。比如在短笛的故事中，短笛为了获得抗衡魔人布欧的力量，在界王神的帮助下回到了那美克星，然后召唤出那美克星神龙，让神龙使初代短笛大魔王复活，战胜他后短笛与他进行了合体，从而使自己的力量完全觉醒，最后凭此打败了实力强大的魔人布欧，并用魔封波将布欧封进了小瓶子中……可是事情还没有完，悟天克斯突然从一个扭曲的时空旋涡中跑了出来，顽皮的他打碎了那个瓶子，于是短笛不得不再次与布欧进行对决，好在最后在悟天克斯的帮助下魔人被完全消灭了……类似这样的原创情节还有很多，对于"龙珠FANS"来说这无疑是最令他们心动的了。

华丽的超必杀技

忠实于原作的各种超必杀技是游戏最令人心驰目眩的地方，每当释放出特定的超必杀技时画面上就会出现角色充满魄力的特写画面，悟空的龟波气功，小林的气元斩、短笛的魔贯光杀炮、贝吉塔的最后的闪光……无不让人看得热血沸腾，游戏的魅力也正在于此。虽然超必杀技的出招方式都是R+A+B，但是这并不代表每个角色只有一种超必杀技，与对手处于不同的相对位置，发出的超必杀技是不同的，具体来说，就是在对手的上方、下方、左／右方所发出的超必杀技各不相同。比如LV1悟空在对手下方发出的超杀是龟波气功，在对手上方发出的则是威力巨大的元气弹。关于怎样判定与对手的相对位置可以参看气力值旁边的箭头标志，其实这个箭头就是超必杀指示标，气力值不够释放超杀时箭头是会不出现的。还要说明的一点是，超杀也有普通版和MAX版之分，普通版超杀耗气50，MAX版耗气100，每个角色只有一个MAX版超杀，在特定位置才能释放，释放时会出现特写画面。

独具特色的"Z COMBO"

"Z COMBO"是游戏一个比较有特点的系统，简单来说"Z COMBO"就是让对手进入硬直状态后打出的华丽连续技。要打出"Z COMBO"首先得将对手打成硬直状态。在画面上方有一个防御槽，对手在防御攻击时指针就会向他那边移动，当移动到顶时就会发生防御崩坏现象，此时对手就会进入硬直状态，直到指针回复到中间之前对手都会处于无防备状态，你可以用任意招式攻击他，所有的攻击都会计入连击数，这便是"Z COMBO"。"Z COMBO"还有一个结束动作，就是当指针移动到中间的一瞬（也就是对手回复正常状态之前的一瞬），如果用重攻击（A键）攻击到他会看到一个特写画面——对手会被你重重地砸向地面，受到很大伤害。"Z COMBO"是打击对手的有效手段，而且无论是威力、爽快度、观赏度都相当高，用得好可一次打掉对手一大半体力，大家不妨多加练习。"Z COMBO"的关键在于破坏对手的防御槽，一般来说对手在防御重攻击和强气弹的时候防御槽都会大幅消耗，但普通的重攻击容易遭到反击，所以比较有效的是近身使用强气弹。

个人特殊能力

某些角色具有特殊能力，比如LV1的悟空、LV3的小林和3个形态的弗利萨，在气力达到100时按L+R就能发动特殊能力，发动后角色全身闪光，体力不断减少，但是能力会大幅提升，效果会持续数十秒。（悟空发动的特殊能力就是界王拳，那么小林发动的又是什么？其实小林发动的也是界王拳，什么？有没有搞错？小林也会界王拳，没错，小林不光会界王拳，还会用元气弹呢。大家完成小林的剧情就会知道，在魔人布欧袭来的时候，地球上只剩下小林一名能对抗他的战士，其他的战士在之前的战斗中都已经死去，不过悟空在[illegible]下来到阳间一天，用这一天的时间教会了小林界王拳和元气弹，最后小林正是用这两招打败了强大的魔人布欧，保卫了地球的和平。）

©バードスタジオ／集英社・东映アニメーション ©BANPRESTO 2004

www.plumbook.cn

PC CD ROM
WORLD SOCCER
Winning Eleven 7 INTERNATIONAL
KONAMI
WinningEleven
胜利十一人
实况足球
7
国际版
Thor
世纪雷神
www.thor.com.cn
实况足球7
PC版进入中国
3DM-SMV
www.plumbook.cn

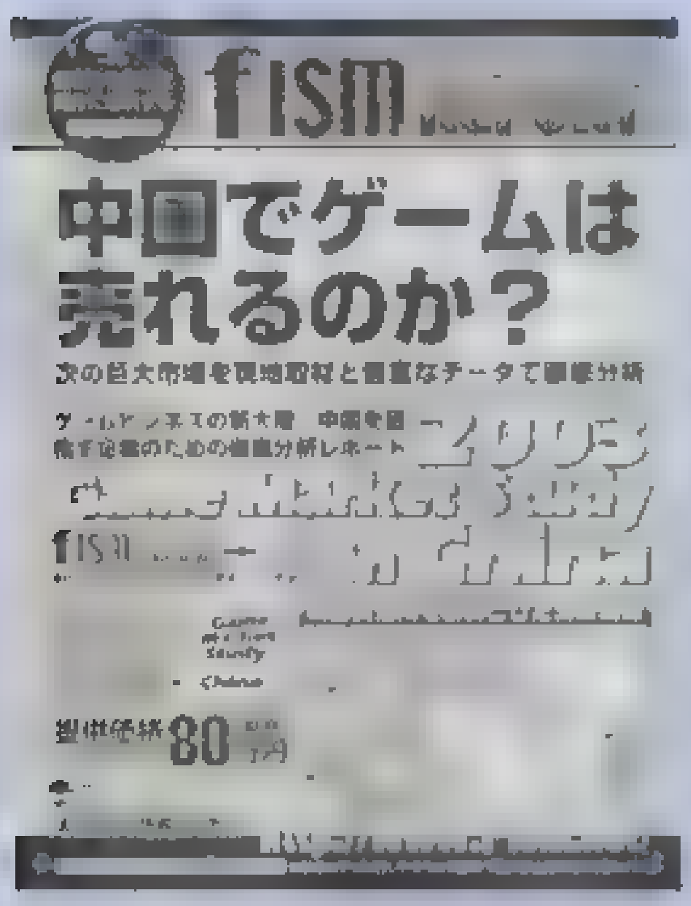
GAME3 游戏立方

VOL.057

栏目主持：多边形

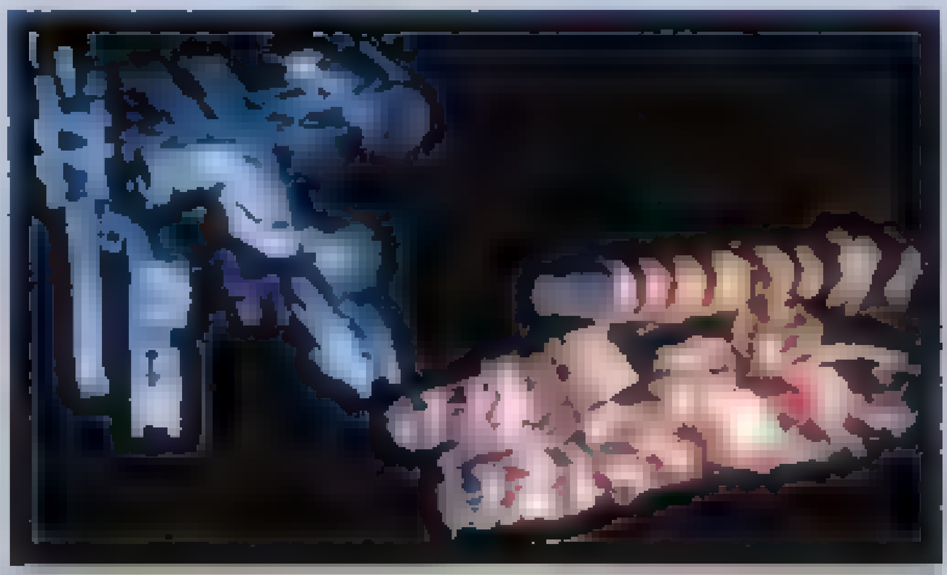
多边共享区 File.12

80万日元的书



前不久日本某游戏杂志上出现了这么一则广告：“在中国，游戏卖得出去吗？——面向企业的中国市场彻底分析报告”这本号称是对富有巨大潜力的市场进行了现地取材并取得了丰富资料的报告书《2003 Game Market STUDY in China》，其贩卖对象是日本的游戏制作公司、企业。其售价高达80万日元，而且不含税！据广告中称，该书的编辑人员曾在中国的主要城市中先后做了135次的市场调查。其中也走访了许多精通中国市场行情的游戏相关企业。基本囊括了所有对中国游戏市场的资料调查报告。相信该书对那些已经或即将把目光投向中国市场的游戏厂商们来说是再合适不过的了。还好这书仅仅是面向大型企业的，80万日元对这些企业来说，仅仅是一点点“学费”而已……如何把握中国这一巨大的市场并取得成功，才是他们将要花费大量时间去探索的。【沙罗 提供】

MGS FANS ONLY!

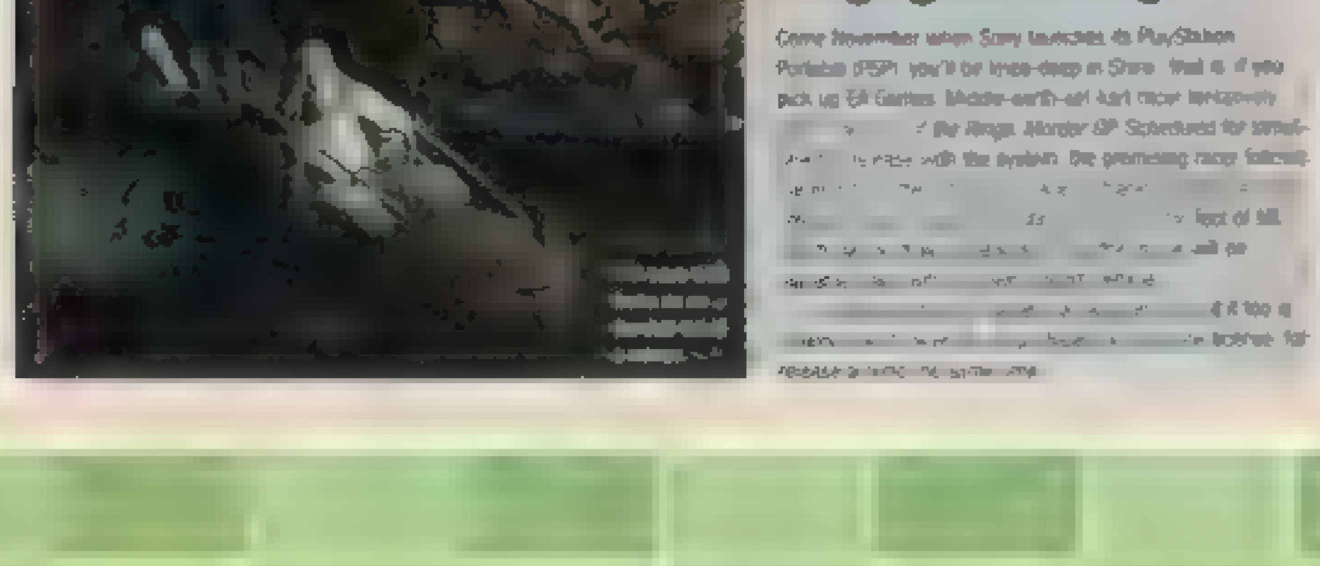


大家在左图中所看到两个精美纸模是KONAMI在2003年E3大展和TGS展上所派发的特殊赠品，分别是Metal Gear Rex的机体模型和另一部神秘机体的模型。前者不用说，就是出现在《潜龙谍影 孪蛇》里的Metal Gear，而后者据称将会出现在《潜龙谍影3 食蛇者》中，看到这两部造型精美的纸质模型，身为MGSer是不是恨不得立刻将其纳入囊中呢？可惜的是，这两部纸模只能在上述展会中得到，并非对外发售，所以对于国内玩家来说只能是流流口水了……

本来借助这次《潜龙谍影 历史》一书出版的机会，我和GOUKI曾商量将REX纸模作为赠品送给大家，以解玩家之渴，不过这个看起来精美绝伦的模型制作起来却是相当相当地麻烦！（见上图）由于细小的零部件多如牛毛，我花了整整一个下午的时间才做了一个头部出来！（不排除我手比脚笨的原因……）实在是让人大汗淋漓啊！主编大人见我如此辛苦就跟我说：“你就不要给我们的上帝添麻烦了，换了吧……”所以不得不在最后一刻将这个赠品替换成人见人爱的原声CD，实在是有些遗憾！还希望得到大家的理解，相信在以后会有机会以合适的方式来补偿这个遗憾的。不过在这里还是顺便给这本书做个广告，本书中集合了目前为止所有有关“《潜龙谍影》系列”的方方面面，想知道更多关于《MGS》的秘密就一定不要错过本书，大家快去抢啊！【多边形 提供】

首个PSP游戏画面公布

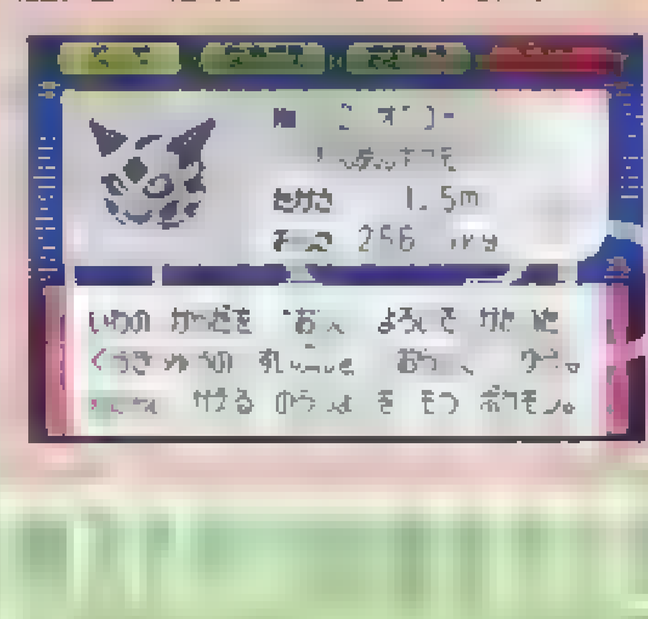
这张图片来自英国游戏资讯网站Spong的论坛，Spong一向以各种夸张而富有想象力的八卦新闻著称，这一点同样反映在它的论坛上。论坛上没有提及这张图片的来源，看起来应该是报纸或者杂志的扫描图，可以肯定的是，这则消息本身绝对是纯粹的恶搞，不过确实非常有创意。图片旁边的文字意思是说：目前EA Games将会在PSP上推出一款以《指环王》的中土世界为题材的卡丁车游戏，暂定名为《指环王：莫多GP》(The Lord of the Rings: Mordor GP)，将于PSP同期发售。在该作中玩家将可以开着魔幻风格的卡丁车在托尔金的魔幻世界中尽情驰骋，电影中的所有主要角色都可供选择，并且有其独具个性的赛车。在最后一段这则报道还煞有介事的提出一个“相关消息”，说VU Games也宣布了一款《指环王》的卡丁赛车游戏，并且是根据系列的小说版权制作，而且这款游戏也将与PSP同期发售。显然是在挖苦EA和VU瓜分《指环王》电影和小说版权之事。



虽然只是一则恶搞的新闻，不过这张图片倒是颇有点卡丁赛车游戏的感觉，刚道尔夫的造型非常逼真，并且从他圆呼呼的角色造型来看似乎使用了PSP的曲面技术，PSP的画面水准要是真能达到这种程度就好了。【RAIN 提供】

游戏中的相似

在不同的游戏中出现什么类似的角色早不是什么稀奇的事了，像“《DQ》系列”里的毛虫与《口袋妖怪》里的绿毛虫，根本谈不上相像，几乎就是相同，不过“《DQ》系列”里的毛虫永远不能变成蝴蝶而已；还有《街霸》里的隆与他的N多个克隆版，连草雉京也未能幸免地缠上一条头巾——这些相似的角色间其实都有些联系呢，比如是同类的虫子、或者是同行的格斗家。但有些相似的角色，实在是没有一点可以联系到一起的，就像下面这个172号怪物，当时由171号进化时真是吓了一跳：普通的冰伞妖怪居然会进化成“盖塔”！不过这个“盖塔口袋妖怪”的实力嘛，实在是一般。【雪兔 提供】



光枪选购一揽子攻略

文：模拟鱼
编：多边形

随着PS2上光枪游戏的数量和素质的提高，不少玩家都有了购买光枪的欲望。由于设备的特殊性并且价格并不便宜，购买光枪前我们总有这样那样的疑问：光枪对电视屏幕有损害吗？听说光枪不能用在逐行电视和液晶显示器上，对吗？想买NAMCO的原装光枪，可听说有很多假货，如何分辨呢？这里就对大家关心的问题统一作个解答，以便大家购买时少花冤枉钱。

一. 光线枪的工作原理

我们来看一下光枪的工作原理就会知道以上大部分问题的答案。

和我们想象的不同，光线枪不会射出光线，只能接收光线。在接收到光线后，光线枪会把信号传回给游戏机，对应的游戏软件就会告诉主机枪口所瞄准的位置在哪里。

那么软件又是怎么测量位置的呢？如果你仔细观察的话，当按下扳机后，无论枪口是否对着屏幕，屏幕上总会有一道闪光，而这道由软件控制发出的白色帧就是光枪测位的关键。在此之前我们还有必要先来看一下隔行扫描电视机的成像方式：

在PAL/NTSC的CRT电视中，扫描线是影像生成的方式。以NTSC为例，每次影像扫描时，在六十分之一秒内并非从头到尾连续扫描525条扫描线，而是只扫描一半，也就是262.5线，剩下一半在另外一个六十分之一秒时扫描。第一次扫描时只由上而下水平扫描奇数线，第二次扫描时扫描偶数线。二次扫描所生成的图场（Field）就结合成一幅完整的图像帧（Frame）。由于扫描时是以奇数、偶数扫描线做交替隔行扫描，所以叫隔行扫描。

按下扳机后，游戏软件控制主机发送一个全白色的帧，正如前面提到的，电视机显示这个白色帧是需要从上到下，从左往右扫描的，所以从这一帧扫描第一个点开始，到枪口收到白色光（注：尽管枪口看上去较大，但真正能接受光的感光机构可接受范围很小，所以它只会对准屏幕上很小的一块范围，这个范围略大于两行扫描线距离，可以认为其对准的是一个“点”）

这个时间差T(pos)，就可以算出坐标位置，这里假定从屏幕到光线枪的光线传播时间为0。

NTSC情况下一个隔行帧显示的时间是：0.0167秒（60Hz），这里 为了方便大家理解计算过程，暂定理想状况：扫描线无消隐时间，帧无消隐时间，扫描线回扫时间为0，扫描线共480线（扫描线实际上是525条，但真正有成像能力的只有480线左右），水平点数为640。

所以每一行扫描线需要的扫描时间为 T(scanline)=0.0167/480，我们就可以计算出

垂直位置：Y=Trunc(T(pos)/T(scanline))

水平位置：X=(T(pos)−Y × T(scanline))/T(scanline) × 640

如果把所有情况（扫描线消隐、回扫，有效扫描线等等）考虑到，计算过程要复杂很多，但是原理和上面“理想状况”类似。

实际上，发送全白色帧之前，游戏机还会发射一帧全黑帧，这样可以去除游戏画面上高亮颜色的干扰。

简单的来说，光枪的工作原理就是：

抠下扳机——线缆将信号传给主机——软件命令电视机发出一个白色帧——枪口将接受到的光信号传回给主机——软件计算时间差从而算出位置——命令电视机发出一个击中点——如果刚好在目标上，那么恭喜，你击中了！

基于以上分析我们可以得出结论：

1.光枪对电视没有任何损害，因为它只接受光而非发射光。

2.光枪不能用在逐行电视上，因为逐行电视的成像原理和隔行电视完全不同，它是从屏幕图像第一条扫描线一直连续扫描到最后一条，而非先扫奇数条再扫描偶数条。当然更不能应用在加了电视卡的显示器以及液晶显示设备上了。实际上现在SEGA和NAMCO都已研制出对应逐行设备的光线枪系统，但由于造价昂贵，目前还不太可能出现在家用机上。

3.其他注意问题。a.光枪不能用在14寸以下的电视机上；b.对于某些老式电视机可能需要调低亮度和避开日光灯以提高定位精度；c.对于某些过扫描比例过大的电视机，边缘有可能射不到的情况是正常的，并非原装光枪的问题。

注：什么叫过扫描？一般来说电视机都会有5%左右的过扫描，以避免产生呼吸效应时（内部电压变化大时画面伸缩）露出难看的黑边和弯曲的边缘。在众多的CRT中，低档显示器的边缘几何变形要比高档显示器如SONY特丽珑要严重的多，这是因为控制几何变形需要精湛的制造技术，即使是SONY也不能做到100%垂直，这是CRT本身的缺点。电视机也一样，甚至要比显示器明显的多，某些厂商为了掩盖自身技术的缺陷和变形过大的观感，故意将过扫描做到10%的上限，使得显示面积和清晰度都有所下降，甚至有可能影响光枪的边缘定位。

二. 原装光枪的真假分辨

知道了自己的电视是否对应光枪，接下来我们就可以来选购光枪了，实际上目前通过官方认证的原装光枪也是目前最流行的就是NAMCO的GUNCON2了，精准度和做工都是一流，不愧是老牌街机厂商的产品，但是目前市面上有很多假货，选购时要注意分辨。尽管还有北通和酷豹等品牌的产品可供选择，并且还有退膛功能，价格也合理，但品质和做工都比不上原装光枪，个别产品品质不过关，定位不太准。因此这里只介绍GUNCON2的真假分辨：

仿造的GUNCON2无论是包装和枪体一般人都难以分辨，并且定位精度也不差，这里就大致的分辨方法说一下，但最重要的还是要到信誉好的商家那里去买，这点应该特别注意。

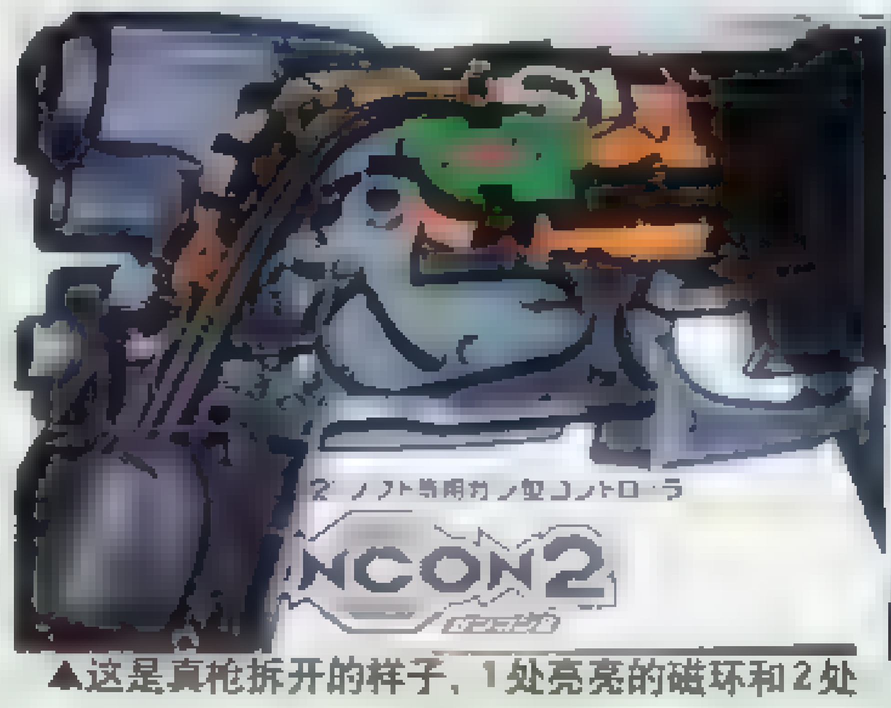
1.价格：真品一般为280左右，假货均在200以下，甚至可便宜到150以下，碰到这种报价的想都不用想，假的！当然，卖得贵的也不一定都是原装。

2.保修书和回执卡：假货的保修书和回执卡颜色比较白，原装的比较暗，有点偏黄。

3.枪体上假货的SELECT等按键的字刻得比较凸起，原装的比较扁平，就像刀削的一样。某些枪壳是原装二手货组装的，这样上面的识别方法就不适应了，但仔细看的话它的几个螺丝都是生锈的，如图右。

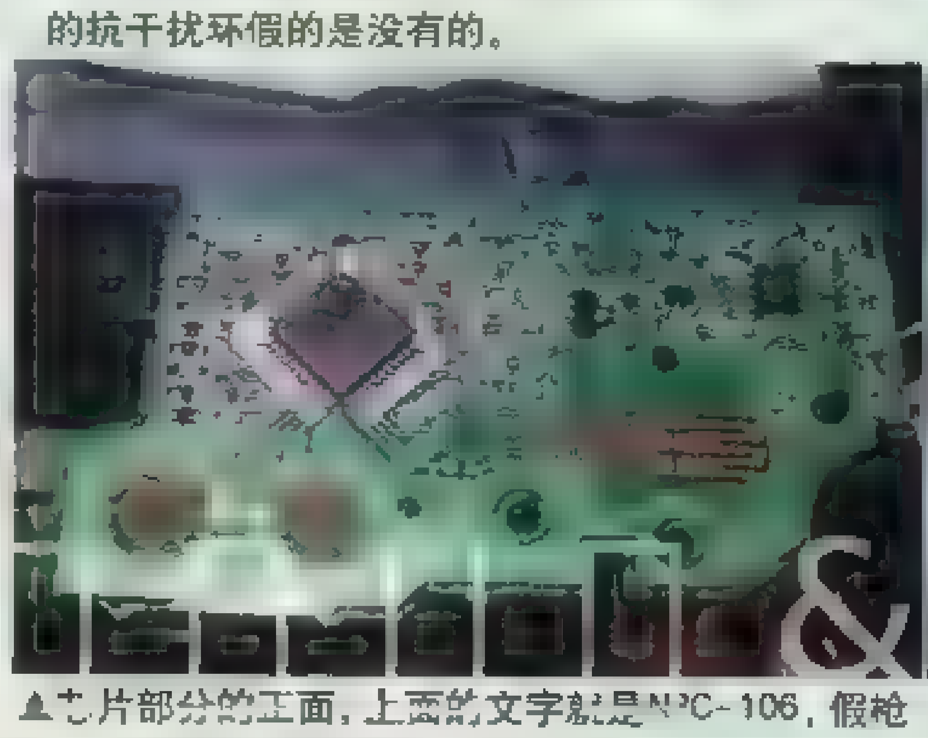
4.扳机的手感和声音，这是光看外表辨别真假的最大区别。假货的扳机抠起来“嗒嗒”的声音比较响，比较脆；原装的声音较小，声音比较闷。假货的扳机按键做得比较靠前，也就是说刚抠一点扳机，就会听到“嗒”的一声响，而且还可以继续往后抠；而原装的要抠到整个扳机活动范围的三分之二以后才会抠到按键，基本上就不能再抠了，这实际上有助于防止抠扳机时枪体抖动，提高射击精度。

以上识别方法只能作为参考，没有和原装一起对比的话也很难清楚的识别。要确认自己买到的是不是真枪，还得拆开来看：



▲这是真枪拆开的样子，1处亮亮的磁环和2处的抗干扰环假的是没有的。

▲这是对比的假枪拆开的样子。



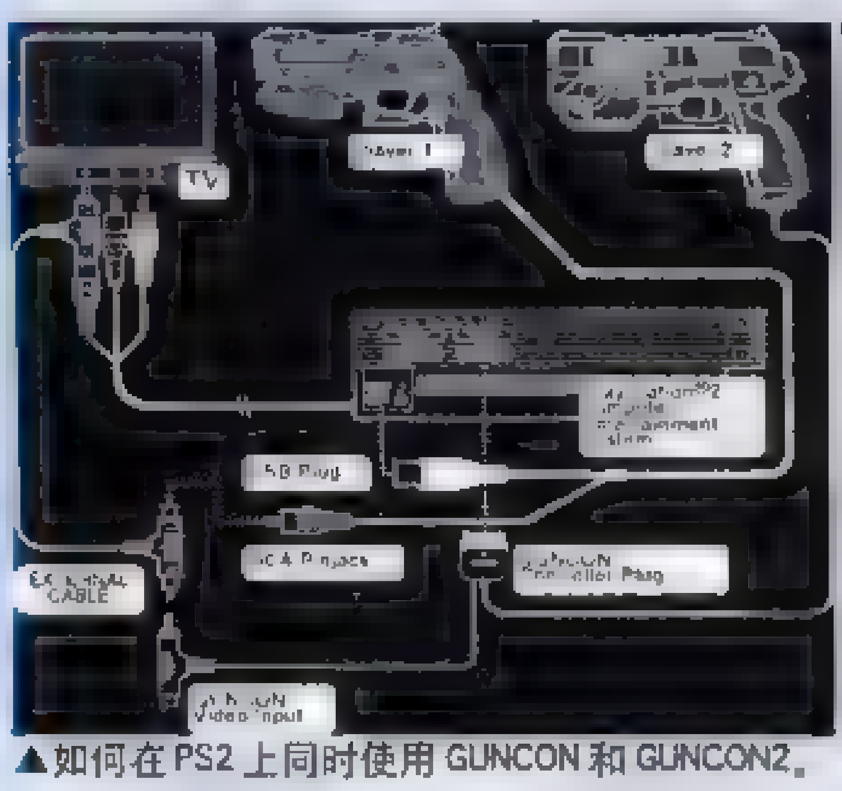
▲芯片部分的正面，上面的文字就是NPC-106，假枪整个电路板板的布局是完全不同的。

▲假货电路板。

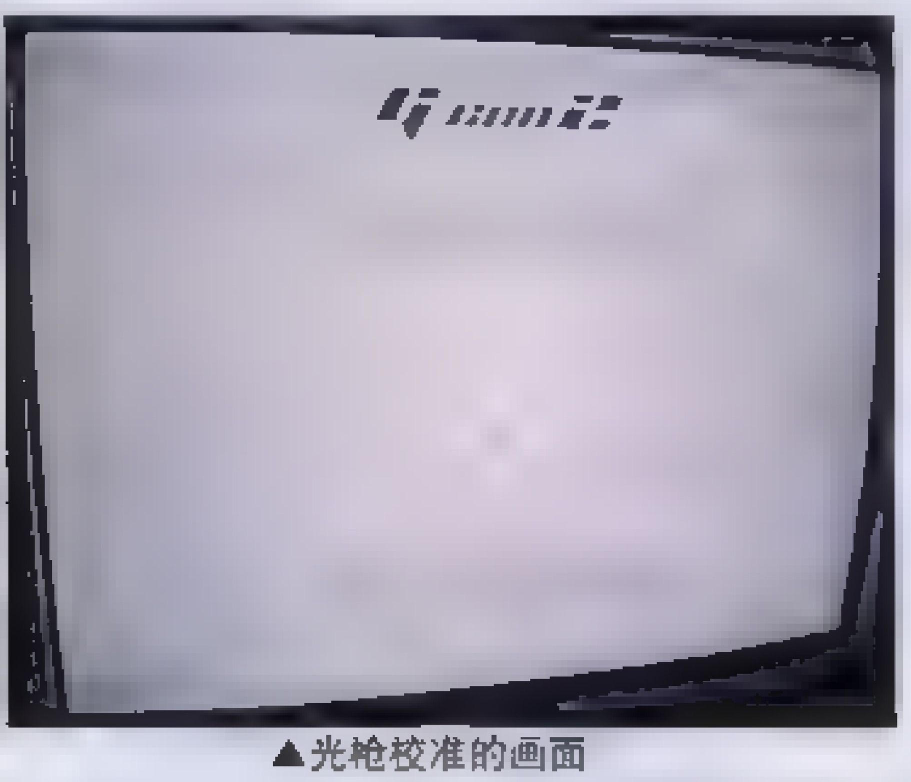
其他问题：

a.PS的原装光枪GUNCON是否可以用在PS2上呢？答案是肯定的，而且可以在PS2上同时使用GUNCON和GUNCON2两把光枪，有GUNCON可以省一笔钱了，呵呵。

b.光枪的校准：只要插上了光枪，每次启动游戏前都会有个校准画面，瞄准中间的十字射击即可进行校准，但由于我们握枪时不可能不产生抖动，因此每次较完后应移动光枪游标到屏幕的各个边缘，看看是否存在死角，没问题后再按A键退出。



▲如何在PS2上同时使用GUNCON和GUNCON2。


▲光枪校准的画面

三. 提高画质的专用线材介绍：

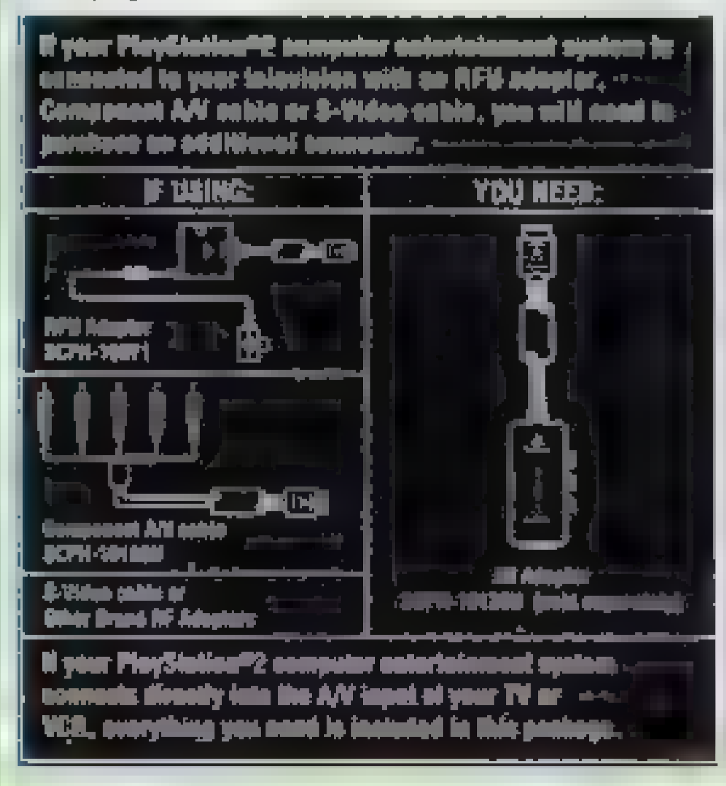
光枪买回来后遇到的第一个问题往往就是发现只能对应AV接口，如果我们想提高画质或是想接只有RF射频接口的老电视该怎么办呢？这里为大家介绍的几种线材就可满足你的要求：

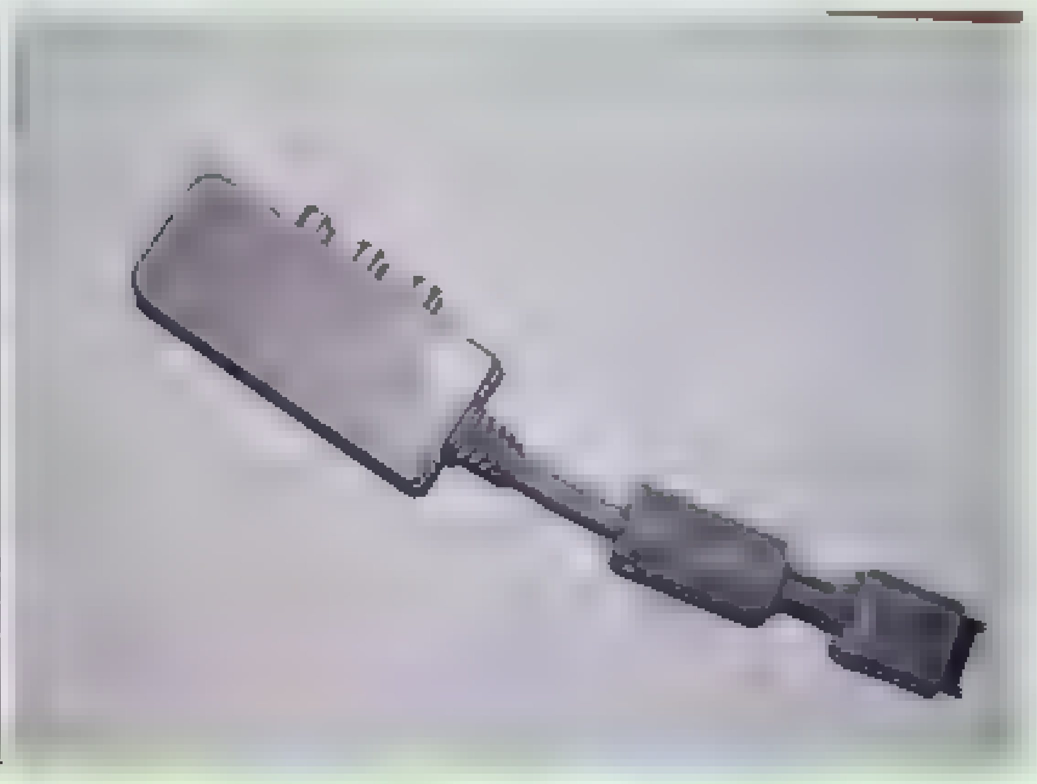
1，组装光枪专用S端子，价格20元左右，右图就是本人买到的S端子，属于AV,S一体线，可惜S插口不耐用，几个月就接触不良了，各位买的时候注意试一下。组装货质量就是差！原装的为什么不出这种产品呢？

接线方法：将光枪附带的转接线插到专用S端子的AV插口上，USB插口接到PS2前端的USB插口上，如下图左。

看看改用专用S端子的画面吧（下图右），画质大幅提升！在我那海信破彩电上效果也不错呢。

2，如果你不想为了为了玩光枪游戏而另接一个S端子线或者想接分量和RF射频线，那么你需要另购一个额外的外设（AV Adaptor），但是这个东西国内较难买到，下图是官方提供的图片说明和实物图片，有条件的可以试一下。

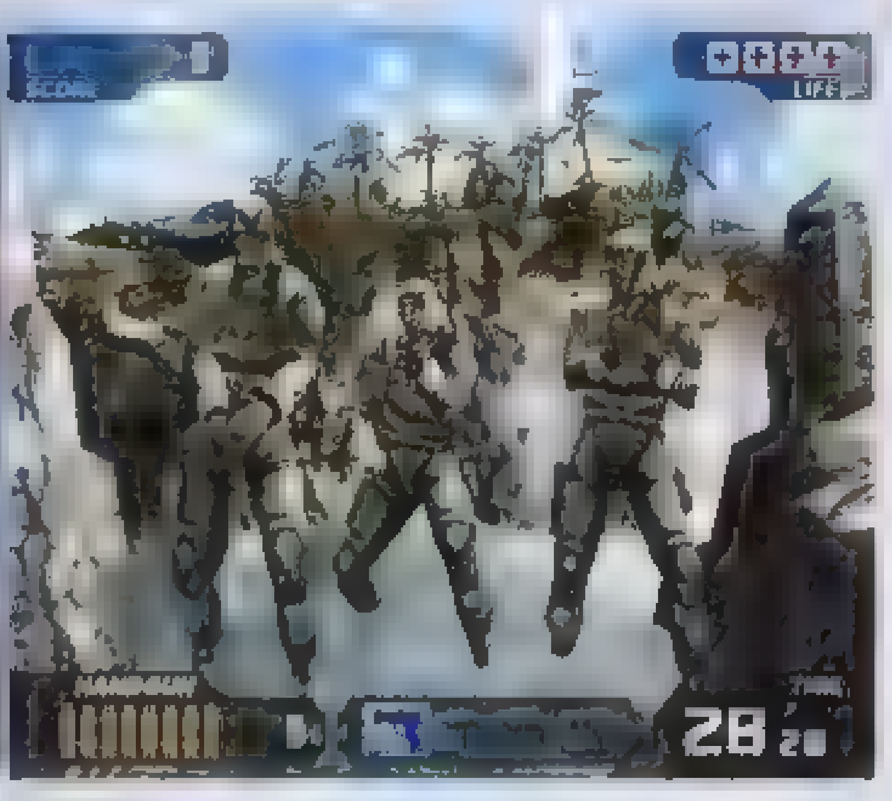




四. 主要光枪游戏介绍

有了光枪后，你可能又会报怨光枪游戏太少，其实在PS2上面的这些光枪射击游戏都可以说是十分耐玩的，这里就为大家介绍几款好玩的光枪游戏：

《化解危机3》，PS2上最好的光枪游戏。NAMCO向来的120%移植态度是品质和游戏性的保证。原创的艾里西亚RESCUE MISSION部分UCG还专门做过攻略和介绍，大家可参考118的杂志。



《化解危机2》，3没出现前她就是最好的。

《吸血诡夜》，SEGA和NAMCO合作的光枪作品，虽然评价不高，但作品素质还是有保障的，只不过没有大家企望的1+1=2的水平罢了。

《枪下游魂4 生化危机 英雄不死》，比前几作要强，而且里面的中国女特工很有型，CAPCOM似乎对中国女特工有特别的好感（又一春丽？），就这点也该支持一下CAPCOM吧！

《忍者袭击》，NAMCO出品，我很喜欢这个作品的风格，难度也很高，尽管画面现在看起来有点差。

问题小卖部

胜负师，你好！看了你的《鬼武者3》攻略之后受益匪浅，也拿到了大部分的称号，可是攻略里没有说明历史称号的具体拿法，我怎么打来打去都是“传统的X武者”，怎么回事啊？请一定告诉我历史称号的取得方法！多谢了！【广州 史蒂夫】

胜负师：因为当时官方并未公布历史称号的取得方法，所以未能第一时间告诉各位读者，十分抱歉。历史称号共有5种，“空前绝后的”是记忆内有《鬼武者》初代的通关记录才能获得；“爱与哀伤的”是要有《鬼武者2》的通关记录；“传统的”是得有前两作的通关记录；“传说的”不仅要有前两代的通关记录，而且均要获得“鬼武者”称号；“殿堂入”就更进一步，前两作中的特典内容要全部开启。如果有兴趣，就把前两作再好好玩玩吧。另外，更正一下已经确认的一个称号的取得方法，那就是“探索”的取得方法并不是打开所有的宝箱，只要开启全部的阿儿宝箱就可以了。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师，您好！

①请问《灵魂能力II》（PS2日版）收集要素中的第76和77两项如何收集到？其他的我都收集到了，剑匠二周目也完成了，所以武器都买到了。

②贵刊2003年8月A的VCD中编辑部《SC II》大赛中显示的怎么会是那个全是剑的标题画面，请问这个画面如何得到？我的现在是一种背景上是所有角色的标题画面。另外，如何在已打出的标题画面中自由选择？谢谢。【不死猪】

胜负师：①76和77号收集要素是比较容易被忽视的两项，要想使这两个要素出现就必须多挑战EXTRA SURVIVAL（NO RECOVERY）、EXTRA TIME ATTACK（EXTREME）两个模式才行。②全剑标题画面其实就是取得全部收集要素后出现的，你在取得76和76号要素后就应该会看到了。另外，标题画面不能自由选择。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

我有几个问题想向胜负师大人请教一下：①PS2上有哪些可以4人一起玩的游戏啊？②这些游戏是不是只要有4个手柄和一个手柄四分插就可以4人同乐了？③一个好点的手柄四分插几钱啊？手柄四分插是不是也有类别之分？行了，这问这些问题吧，您也挺忙的。最后祝UCG一路顺风，越办越好！【妖刀·村正】

胜负师：①对于四人游戏我知道的不多，可以推荐的如“《WE》系列”、《古惑狼赛车》、“《大众高尔夫》系列”、《鬼武者 无赖传》、《XI骰子热爆》(1～5人)、“《装甲核心》系列”等等，还有一些运动游戏或FPS游戏也支持多人对战。②刚才提到的几款作品中“《装甲核心》系列”需要使用i-LINK接驳多台PS2并使用多台电视才能实现3人或4人对战，网络系的FPS游戏自然也不能只使用四分插。③PS2专用四分插在大陆版PS2的配件中有其官方名称——“专用对战多重连接器”，建议售价300元。当然，在电玩店里应该要不了那么贵，但原装的也并不便宜。组装的大概几十块，质量就……凑合着用还成。

战国无双练功法

希望提供将一位武将的能力和技能全部练满的方法。【不少读者】

纱迦：在最早的攻略中其实已经介绍过了，不过具体的方法确实没提到过，这次就为大家进行详细解答。练满一位武将的方法很多，在此只介绍最简单最直接的方法。

首先是练满技能。学会全部技能需要30550点技能点数，不过由于蜻蛉返（自动受身）这项技能弊大于利，因此不建议学，这样只需29550点技能点数就行了。

攒技能点数的最佳关卡是地狱难度下的姊川之战（浓姬）或京洛抵抗战（孙市）。请将2P设为要练的武将（需初期化），1P用你最强的武将。开始后骑马直讨敌大将，时间大约3分钟就可以解决战斗，之后若评价为SEEE（即过关时间为S）的话，2P可获得1000点武勋和460点技能点数。反复65次之后，29550点技能点数入手，此时已获得武勋65000点。

之后开始练能力。只要找一个比较简单的关卡，将难度调至最低，争取获得ESSS（即仅过关时间为E）的评价即可。建议关卡是岐阜城潜入战（女忍者），玩家要力争全任务完成、全敌将击破、多用奥义杀敌，这样拿到ESSS的评价并不难。

练技能和练能力两个步骤顺序不拘，由于过程比较枯燥，玩家也可以两者混着来进行。最后祝大家早日练成自己的最强武将！

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜哥你好，小弟前几个月才入手了一台PS2，但最近在许多媒体上都看到了有关PS3的消息，PS3会很快就推出吗？我担心PS3出了之后为PS2开发游戏的厂商会越来越少，这样岂不是没游戏玩了？【罗索夫】

胜负师：这样的问题算是一种典型吧，几乎每期都会收到不少相似的问题，担心NDS、PSP、NGC2、Xbox2、PS3等后继或新生机种推出后对老机种的冲击。首先要肯定的是硬件的更新换代和新陈代谢一样是十分自然的事，新生主机对于旧主机的冲击也一定是会有的，只是程度有所不同。不过胜负师依然要给大家吃颗定心丸，以上所说的所谓新机种其实还没有一台是真正浮出水面的，就算是公布了硬件机能数据，普通玩家也是在云里雾里，绝大多数消费者还是会选择观望，直到主机真正发售并有自己感兴趣的游戏出现后才会购买。而软件商也不会轻易放弃旧主机上的市场，去把全部精力放在新主机上，因此，新旧主机之间是会经历一个较长的过渡期。所以担心手中的主机很快被淘汰其实是没有必要的，退一步说就算是DC、PS现在不是一样还有人在玩？（以上为个人意见，不代表杂志社立场！汗……）

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师GG：我想问一下关于《女忍者》的剧情问题，前些天看了中文版的字幕，（不懂日语的我好惨，还要再通关一次才能了解剧情）最后绯花说自己成了“逃忍”，而且“本应名为现世的太刀却散发出妖刀般的气息……”（选自您的攻略），难道绯花果真没有交出“恶食”而拿“现世”晃点政府？你对这个问题怎么看？【胜负流忍者 梁联】

胜负师：《女忍者》剧情中有两段比较出彩，一段是东京港绯花与蛇虫的对话，从中可以了解到蛇虫当初离开了政府是发现政府对于恶食的虎视眈眈，他便依靠同样想得到恶食的中臣财阀的力量来寻找恶食，而他得到恶食之后不会把它交给任何人。在舍身救徒之后，绯花似乎也明白了其中的玄机，所以在最后把恶食调了包。其实有一点很多人都忽略了，就是最后装着假恶食的那个箱子上有中臣财阀的标志，也就是说政府出于自己的野心与中臣达成了协议，相互勾结。这样一来，带得真正恶食的绯花便只能走上拔忍（逃忍）这条最适合她的道路。其实动作游戏的剧情依我看来倒不必过于深究，只当是增加些谈资吧！（最后声明：绯花与秀真并无关系，请大家不要一厢情愿地把他们想象成情侣。谢谢！）

大家来找碴

在4月A中的问题小卖部里有一个关于《恶魔城 月下》那把被诅咒的剑的问题，那把剑是可以成长的。我记得应该带着那把剑去砍正城那个“绿衣持刀男子”，让他的血溅在刀刃上，这样就可以反复提升剑的攻击力。不过因为《月下》年代已比较久远了，具体方法还要请胜哥查证。【飞翼零】

小胜啊，专业一点好不好？《月下》里面那把暗黑诅咒剑要到逆城得到魔导器“心脏”后才能解开诅咒，然后随着装备时间的增加而提高攻击力（好像是无限提升的），你100期里的回答太含糊了。【kensou】

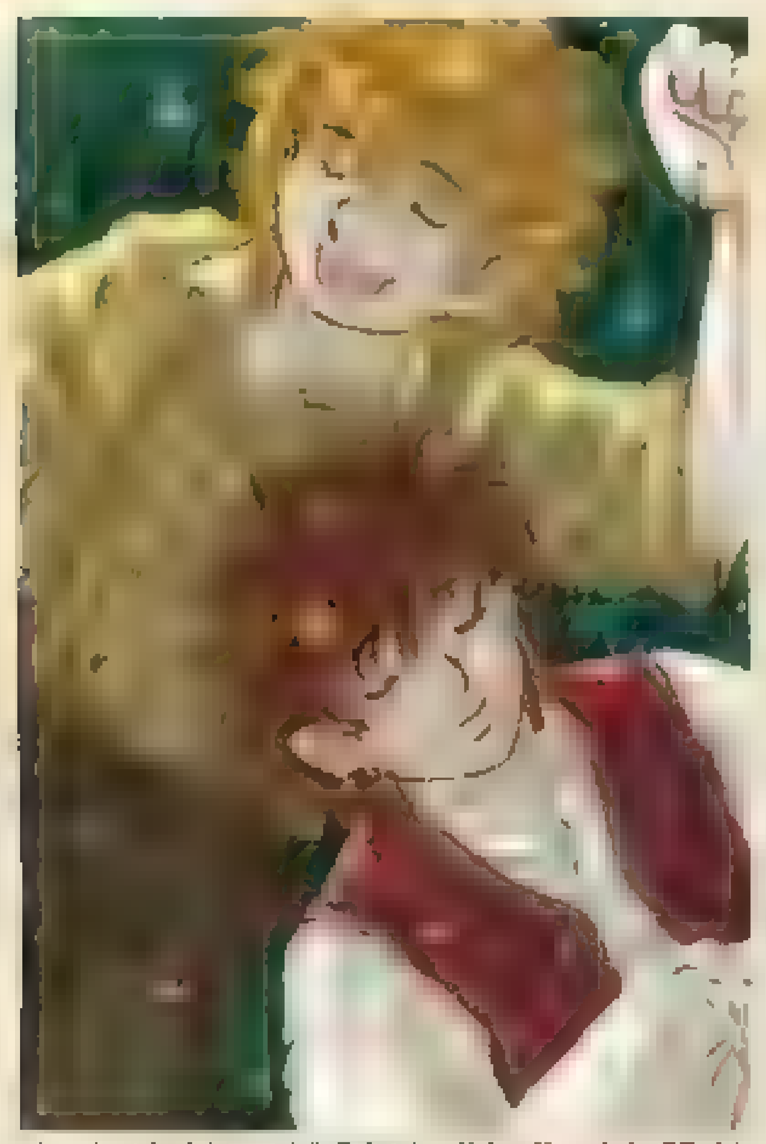
胜负师：关于诅咒剑问题的回答的确不妥，受到几位玩家的批评也是应该的。只不过正如飞翼零所说，《月下》年代久远，关于诅咒剑的传闻又多，这不就又多了两个答案了？我也糊涂了，希望各位《月下》达人提供更为精准的答案，以解此谜团。

主持人：邪魔天使

邪魔院

皆（みな）さん、こんにちは、またお会（あ）いできてよかったですね。私（わたし）は邪魔天使（じゃまてんし）です。え～と、何（なに）か話（はな）せばいいかな…あっ、俺（おれ）…いや、私ヴァルキュリアプロファイルもやり直（なお）してしまいました。へへ、驚（おどろ）いたでしょう。最近（さいきん）、邪魔天使が古（ふる）ゲーばっかじゃないのかって思（おも）ってるでしょう。まあ、しょうがないさ、私は古（ふる）いものが好（す）きですからね。（大家好，能与大家再次见面真的很高兴，我是邪魔天使。那个· ·····说点什么好呢？啊，我最近又把《女神侧神像》通关了一次。嘿嘿，是不是很吃惊啊？是不是觉得邪魔天使最近玩的都是些老游戏啊？没办法，毕竟我还是喜欢老游戏嘛。^_^）说实话现在好多游戏都不像以前那些游戏给我们带来更多的感动了，所以不时回味一些老游戏也是有必要的。《VP》之后又开始玩我的《星海 3DC》，呵呵，忽然发现最近玩的都是“3A”的作品啊。(^_^)

改（あらた）めてこんにちは、また「ザ・ロード・オブ・ザ・リング」にハマっている邪魔天使です。（再次向大家问好，在下是最近还沉浸在《指环王》里的邪魔天使。）找来了英文原文版却发现自己的英语已是惨不忍睹（好孩子一定不要学^_^b），还是找来了“朱大神”的“汉化破解版”才解决了我的“饥渴”。顿感：语言这东西实在是太奇妙了，简直是妙不可言！



——この俺様（おれさま）を倒（たお）すつもりかい？冗談（じょうだん）じゃねえだろ！

——你想打倒我？简直是妄想！

——お前（まえ）の力（ちから）では、この俺に勝（か）てない。

——凭你的力量是赢不了我的。

把这两句话摆在一起就是要让玩家们知道自动词和他动词的区别，其实说明了点，自动词就相当于英语中的不及物动词，而他动词就相当于英语中的及物动词，前面跟的是宾格助动词を。倒す（打倒）是他动词，所以说打倒谁就应该是“…を倒す”而不是“…に倒す”；而勝てる是自动词，那么它的前面就要接“に”，这里的“に”表示的是动作的对象。自动词和他动词在字典中都会写得很清楚，所以有时想不起来了一查便知。

这里还有一个语法就是“つもり”，它接在连体形后面表示“打算、意图”的意思，比如：この夏休（なつやす）みにハワイに行くつもりです。（今年暑假我打算去夏威夷。）

——その問題（もんだい）について、説明（せつめい）させていただきます。

——关于这个问题，由我来给大家说明一下。

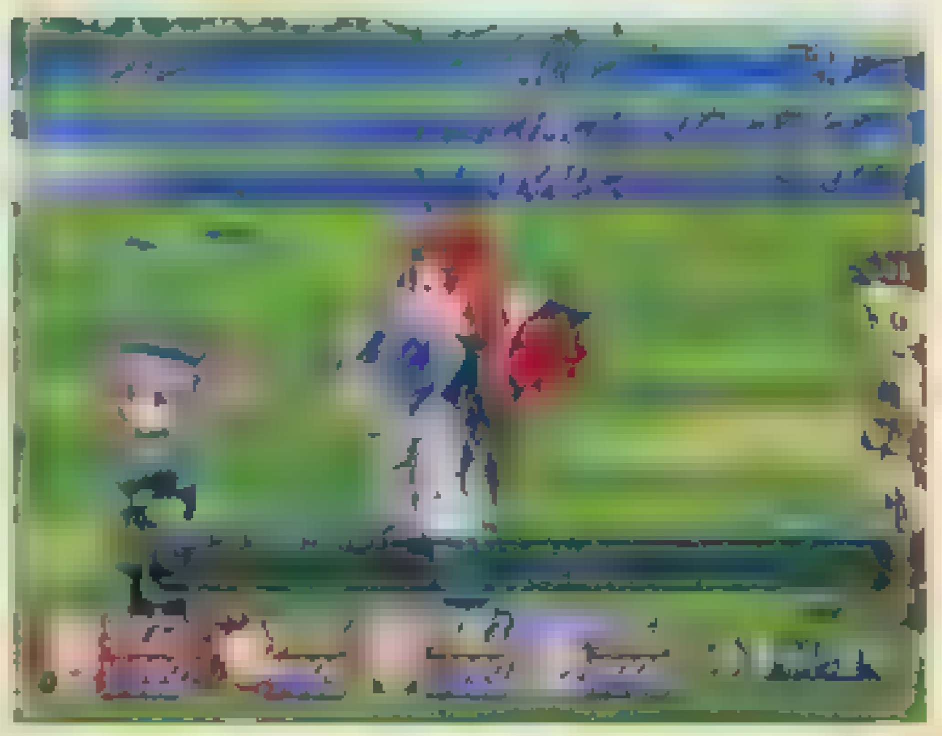
“について”是我们在游戏中经常看到的一个惯用形，一般是在什么说明性的道具和场所，比如从书、墙上的文字记载上面看到。它的意思是“关于；就……而言”，它是一个连语，直接接在体言后面。比如：例（れい）の件（けん）について改（あらた）めて話（はな）し合（あ）いましょう。（关于那件事我们还是改天再说吧。这里的“例”表示的是说话人和听话人都心知肚明的东西。）

——私にとって、あなたは一番（いちばん）大切（たいせつ）な人（ひと）だよ。

——对我而言你是我最重要的人。

“にとって”也是一惯用形，表示“对于……”前面直接接对象。比如：あなたにとって、私はただの人形（にんぎょう）じゃないのですか。（对于你而言，我难道只是一个人偶吗？）

传说小舞台



继续、继续！《传说》真是NAMCO的一块宝啊！不过说实话，以前还没怎么仔细研究过，一旦研究才发现NAMCO的搞笑功夫也不是一般的强，而且它还什么东西都敢用，而且有的更是让人瀑布汗。不要多说了，再来看看又挖到了什么好东西吧！

超兽机神断空我	没错，你没有看错！就是这个！去看看库拉特斯称号“斗神”的解释吧，你会会心一笑的
口袋妖怪	你还是没看错，武器“鼯鼠”的外形……皮卡秋？
机动战士F91	《高达》又来了……防具的ビームシールド活拖拖就是《F91》里的光盾
沉默的舰队	主角厨师的声优……又是我们的大冢明夫先生，而利加尔的特殊换装中有一个正是厨师……
樱大战 3	你还是没看错，吉尼亚斯的称号“ねこにここねこ”正是哥古尼哥放必杀时的台词
刀魂	呵呵，NAMCO怎么会放过自家的东西呢？罗伊德的魔剑就是SOUL EDGE！另外还有艾薇、沃尔多的必杀技，各位玩家看出来有哪些了吗？(^_^)
铁板阵	呵呵，矿山中的某个敌人就是啊，HP256
异度传说	泽罗斯的妹妹塞蕾丝在斗技场时使出的某个技跟MOMO是一样的哦，而且两人的造型也很相似
风之克罗诺亚	不用我说了，蕾蕾赛娅的克罗诺亚换装就是，而且还会发出克罗诺亚的声音。（粉可爱的说^_^）

日语Q&A

Q：现代日语中的外来语都是以英语居多，那么日语最早的外来语是不是英语呢？

A：这个我可以明确地告诉你——不是！因为日语最早是一个只有读音没有文字的语言，到了隋唐时期中国文化的渗透他们才根据中文的一些草书、汉字偏旁部首发明了假名。不过在此之前他们的记载都是全汉字的，所以严格地说汉语才是日本最早的外来语。不过现在说日语的外来语都是排除了汉语来说的，而英语在日语外来语中占了百分之九十以上，的确是很厉害啊！其实研究日本人的外来语大家可以发现一个有趣的规律，那就是在什么时期外国哪个国家最强大，它就引进哪个国家的语言。隋唐不用说了，当时中国是世界强国，他当然学中国了（日本直接从原始社会跳到封建社会，真是神速）；后来锁国时因为只与荷兰有交往，所以荷兰语又大量涌入；再后来就是二战时的德语；现在美国是世界第一强国，它当然要学英语了。（虽然日本人说英文确实不敢恭维……-_-b）

Q：经常在日剧里听女性叫男性“旦那（だんな）”，对别人丈夫也这么叫，那么它到底有几种用法呢？

A：这个词的用法很多的。首先是佛教里的称呼，就是“施主，檀越”；还有就是“主人，老爷”以及对年长男性也可以叫“旦那”；然后就是女性称自己的丈夫或者称呼别人的丈夫；另外犯人称呼警察也是用“旦那”的。BTW，如果大家有机会看到日文版的《指环王》的话就可以看到Sam称呼Frodo就是“旦那”哦。（偶可爱的小Sam^_^）

SOUL的秘密花园

本期关键词：无

知道SOUL最近在玩什么吗？哈哈，是《鬼泣》。经历了PS2上数轮动作游戏的洗礼后，再来重玩《鬼泣》，会发现《鬼泣》的经典地位比最初的感觉更高了。是啊，比较之下就见高低了。

《龙背上的骑兵》美版CG插画。美版最近于美国发售，现在已经在销量榜TOP 10上停留好几周了。看来成绩不错。

好卡哇伊～～好可爱啊。海鸥团三人组的同人画，画者是来自韩国的pecorin。三人还有一样《FFX-2》中的宠物。注意尤娜身后还有琳。

一组《仙乐传说》的Q版人物图，也是非常可爱的。NGC的《仙乐传说》真的很好玩，看小郑玩了好几个月就知道了。

森气楼的《饿狼传说》插画。游戏中的两对恋人，在DOUBLE DATE吗？

相当漂亮的插画，酷、帅、美、可爱，这些词未免有些肉麻，但用在这里真的蛮合适。

大家都知道光荣的美工很棒，但未必每个人都知道光荣插画师的名号。这里向大家介绍光荣御用插画师之一諏访原宽幸。他近期的代表作就是大家在熟悉不过的"《真三国无双》系列"以及《战国无双》。左边两幅插画就是出自他之手。

MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

UCG与手机联动开始！立刻拿起手机参与吧！

UCG互动短信俱乐部

UCG MOBILE 正式开通

只要您手上的GSM手机支持中文短信息，您就可以与UCG更方便、更快捷地交流！

最新鲜热辣的 游戏排行榜

想让自己喜欢的游戏榜上有名吗？一起打造最 IN 的游戏排行榜——

发送 TP+游戏名称 到33557770

您会在每期杂志上的“游戏排行榜”栏目中看到排名哦！而且每期都会抽出数个幸运的手机号码，赠送精美的礼品！

好游戏就该上榜

我是直肠子 现在就要说

最简洁利落的 一句话评刊

这期杂志不合口味？Email太麻烦，写信太慢！不管是破口大骂还是热血建议，现在就要 UCG 看到！

发送 DC+评刊意见 到33557770

提出您对本期杂志的意见或建议，让UCG不断进步。短信评刊将与杂志互动信箱相结合，每期我们会抽出数名幸运读者，赠送UCG限定版礼品！还不赶快行动！

参与“游戏排行榜”和“一句话评刊”的用户均有机会获得 GBA SP！

游戏新闻（5元包月）

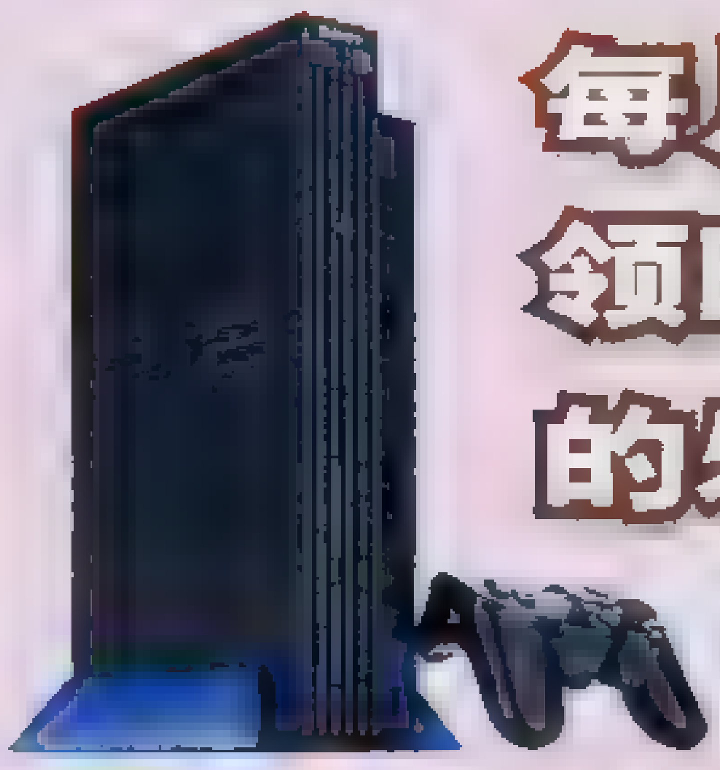
玩家A：杂志来了吗？想看看有啥新闻。

玩家B：没啊……家里也没电脑，要是能每天都看到游戏新闻就好了。

玩家C：你们还不知道吗？

发送 RB 到3355700

就能成为“UCG MOBILE”的会员，享受包月新闻服务，每天都能收到由小编们精选的1～2条游戏情报！



每月只需5元！领略“手机读者”的乐趣所在！

包月用户每月更有机会获得 PS2主机 等丰厚奖品！

玩家A、B：接收新闻也可以得到主机？我不是在做梦吧……

游戏机 TV GAME

◆ UCG MOBILE 暂时只支持中国移动的短信服务

空中网

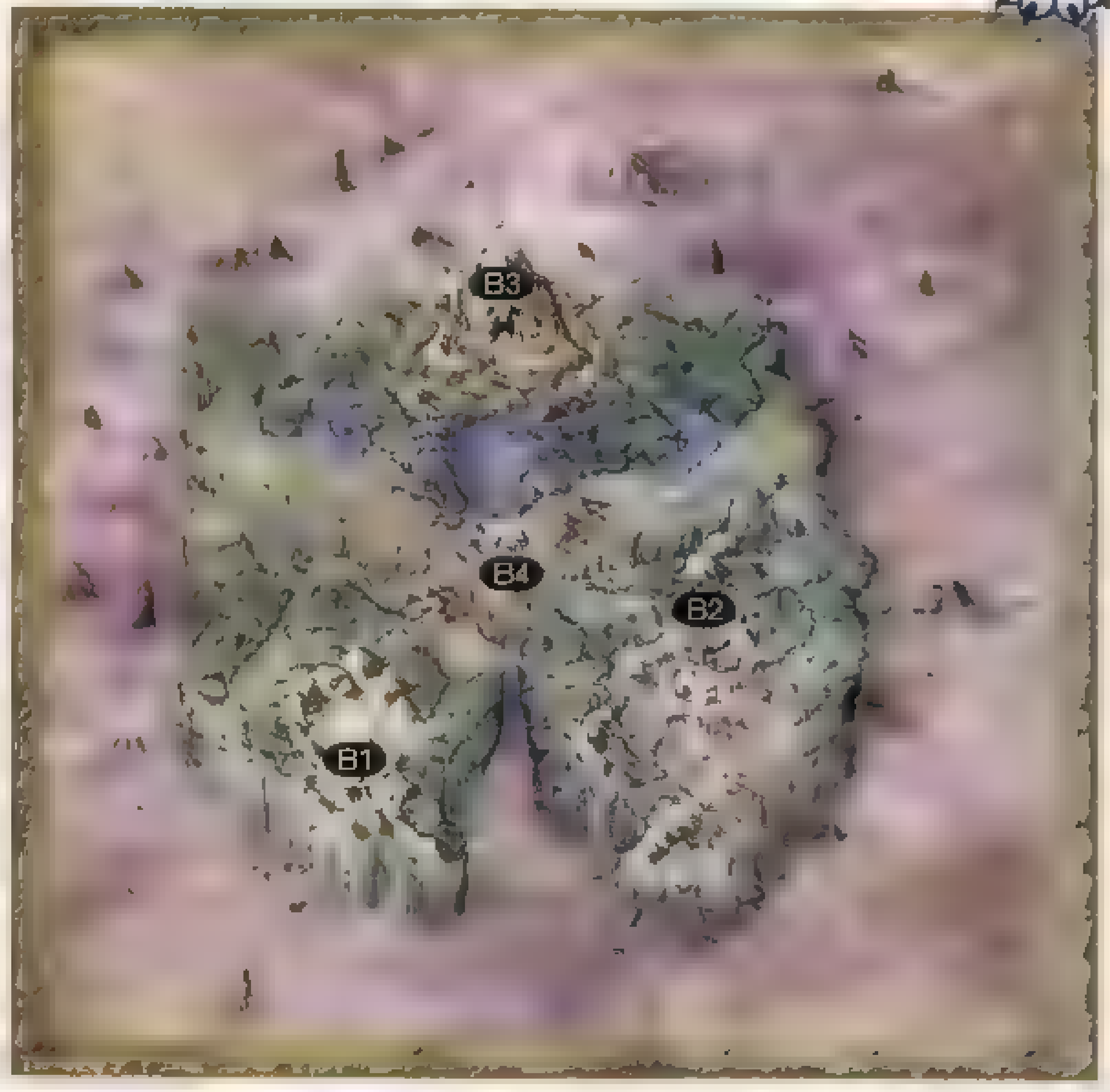
攻略透解
Guide Through

勇者斗恶龙V 天空的新娘	SQUARE ENIX	RPG
PS2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁 2004年3月25日	日版
		推荐玩家年龄 全年龄

基本操作

十字键 左摇杆	移动／移动光标
○键	打开菜单／确定
×键	[illegible]
□键	取消／在城镇集落中能够进行鸟瞰，野外时能够调出地图（按一次为局部地图，按两次为世界地图）
△键，L3	对话（同伴间不能）／调查
L1键	视点向左旋转
R1键	视点向右旋转
L2键	视点向左旋转45度
R2键	视点向右旋转45度
START键 R3	恢复默认视点（或同时按L1+L2/L2+R2）

A1 妖精の村（妖精之村）
A2 ドワーフの洞窟（矮人洞窟）
A3 …水之塔



B1 あんこくせかいのはこら（黑暗世界的祠堂）
B2 …村（加行那村）
B3 …（驱魔之山）
B4 …骰子游乐场（すごろく…）

www.plumbook.cn

游戏系统

通常菜单

はなす（说话）	一般常用来队友之间的交谈
じゅもん（咒语）	可以使用移动中的咒语
どうぐ（道具）	使用道具
しらべる	[illegible]
つよさ	察看角色的能力
さくせん	作战指令的设定

[illegible]

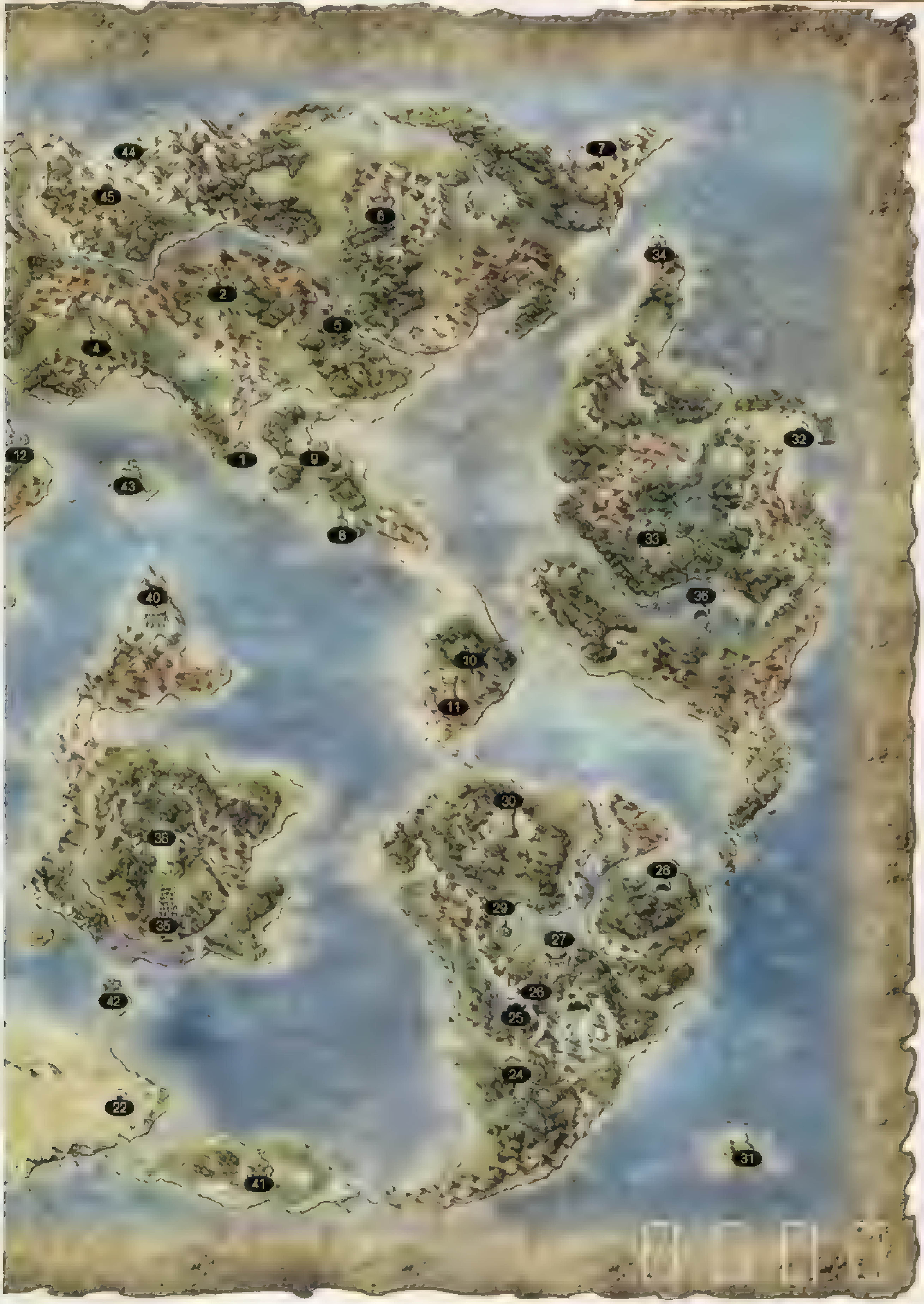
たたかう（战斗）	令队伍中的角色进入战斗状态。
いれかえ（替换）	若遇敌时跟随有马车，那么可以将马车中的同伴替换出战。另外そうがえ是将全部成员替换为在马车中的同伴。
さくせん（作战）	更换作战指令。
にげる（逃跑）	逃离战斗，逃跑失败时会遭到攻击。但到达一定的等级后，100%逃跑成功。

选择“道具”指令以后

つかう	[illegible]
わたす	把道具交给别人
そうび	装备
すてる	丢弃
やめる	取消
ふくろ（口袋）	可以将得到的道具或武器装备全部放到这里，且能无限放入。相当于以前的储存处。不过在战斗中不能使用口袋中的物品。

选择“作战”以后

まんたん	自动使用魔法将所有队员的体力回复至最大。
そうび	装备武器和防具。
さくせんがえ	更改作战指令。
ならびかえ	更改队列。
どうぐせいり	整理道具。除了装备以外，所有物品放到口袋中。
ふくろせいり	整理口袋中物品的顺序。有种类别排序和字母别排序，这里推荐种类排列。
せってい	设定。专门设定音乐、效果音大小及战斗时字幕的显示速度。往左是快，往右是慢。



1. ビスタ港（比斯塔港口）
2. サンタローズの村（桑塔罗斯村）
3. アルカパの町（阿尔卡帕镇）
4. レヌール城（雷努尔城）
5. ラインハットの关所（莱因哈特的关卡）
6. ラインハットの城（莱因哈特城）
7. 古代の遗迹（古代遗迹）
8. 海边修道院（海边修道院）
9. オラクルベリーの町（奥拉克尔贝利镇）
10. 森深きほこら（森林深处的祠堂）
11. 神の塔（神之塔）
12. ポートセルミの町（波特塞尔米港镇）
13. カボチ村（卡伯其村）
14. 魔物のすみか（魔物巢穴）
15. ルラフェンの町（鲁拉芬之镇）
16. うわさのほこら（传闻的祠堂）
17. サラボナの町（萨拉波那镇）
18. 死の火山（死之火山）
19. 山奥の村（深山之村）
20. 泷の洞窟（瀑布洞窟）
21. 封印のほこら（封印的祠堂）
22. 砂漠のほこら（沙漠的祠堂）
23. テルパドールの城（特鲁帕德尔城）
24. ネッドの宿屋（内德的旅店）
25. チゾットへの山道（奇左德山道）
26. チゾットの村（奇左德村）
27. グランバニアの城（格兰巴尼亚城）
28. 试练の洞窟（试练洞窟）
29. 北の教会（北之教会）
30. デモンズタワー（恶魔之塔）
31. ジージョの家（吉乔的家）
32. 海の神殿（海之神殿）
33. エルヘブンの村（艾尔和本村）
34. 最果てのほこら（最端的祠堂）
35. 天空への塔（天空之塔）
36. トロッコ洞窟（矿车洞窟）
37. 迷いの森（迷路之森）
38. 妖精の城（妖精之城）
39. ポブルの塔(波布鲁塔)
40. 大神殿（大神殿）
41. メダル王の城（徽章王之城）
42. 名产博物馆（名产博物馆）
43. カジノ船（海上赌场）
44. オークションかいじょう（拍卖会场）
45. 封印の洞窟（封印的洞窟）

www.plumbook.cn

つよさ（能力）

在选择了这一指令后，便会出现队伍中同伴的能力状态显示。

名字，身分（职业）	人物的名字，职业、性别、等级等。
装备物品	表示现在装备中的物品。
钱财	现有金钱数量。
ぜんいん（全员）	能看到所有队员的HP、MP、攻击力、防御力。
能力值	具体请参照下表。
HP	表示角色当前的体力值。当HP变为0后该角色战死（有时为昏迷），不能出场战斗。
MP	表示角色当前的魔法力。使用咒语时都要消耗一定量的MP。
レベル	表示角色当前的等级。等级上升时可以增加各种能力值。
ちから	力量。数值越大攻击力越高。
すばやさ	速度。速度越快，在战斗中就会越先进行攻击。
みのまもり	身体的守护度。越高则防御力越高。
かしこさ	智慧。这项数值在20以下的同伴，在战斗中会不听玩家的指挥胡乱攻击。
うんのよさ	表示角色的运气高低。
こうげき力	攻击力。数值越高则给予敌人的物理攻击伤害越大。
しゅび力	防御力。数值越高则受到的伤害越小。
さいだいHP	最大HP。当前角色HP的最大值。
さいだいMP	最大MP。当前角色MP的最大值。
Ex	经验值。打败敌人后得到的数值。数值累积到一定程度后便会升级。
カジノのコイン	赌场筹码
メダル王にあずけたメダル	交给徽章王的徽章数量
めいさんはくぶつかん	名产博物馆
ひょうかポイント	名产物评价点数
はくぶつかんレベル	博物馆等级
おかね	金钱
しょじきん	所持金
ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

战斗

在正式进入战斗后，还会出现6种详细战斗指令。

こうげき（攻击）	进行物理攻击。攻击力越高伤害越高。
じゅもん（咒语）／とくぎ（特技）	使用魔法或特技攻击。许多招数会消费MP。
ぼうぎょ（防御）	防御敌人的攻击，受到伤害会减少。
どうぐ（道具）	使用该角色所持有的道具。注意不能使用放在口袋中的道具。
そうび（装备）	可以在战斗中立刻更换武器装备，且该回合内仍然能够行动。
にげる（逃跑）	逃离战斗，同样有失败的可能。

作战指令

除了主角以外，玩家能够对其他同伴下达任意6种指示。其中除了手动外，其余的指令均由AI自动帮助执行。

がんがんいこうぜ（一鼓作气吧）	只用最强的攻击魔法或特技来战斗，MP会消耗得很快
いのちだいじに（珍惜生命）	HP在一半以下时就会进行回复，不会回复魔法的同伴则进行普通攻击
バッチリがんばれ（加油）	攻守平衡的指令，根据当前状况进行攻击或恢复
おれにまかせろ（交给我吧）	只使用辅助魔法或恢复魔法，不会对敌人进行攻击
じゅもんをつかうな（不使用咒语）	不使用一切消耗MP的咒语，不消耗MP的特技同样适用
めいれいさせろ（下达命令）	手动，推荐使用

教会

游戏的记录场所。除了可以在这里进行记录外，还能够得到一些其他的救助。另外，在战斗中若玩家的队伍遭到全灭，那么队伍便会直接转移到最后一次去过的城镇中的教会里，同时金钱减少一半，其他一切资料保留。所以总的来说还是比较划算的，特别是对那些喜欢练级的玩家而言。（主角死亡时若回到城镇即可自动复活）

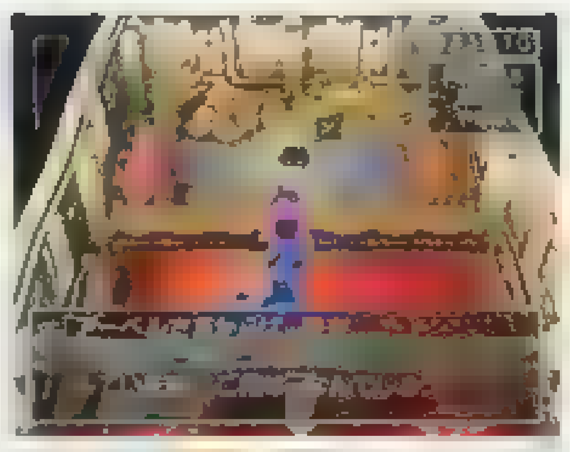
おいのりをする（祈祷）	进行记录。注意第一个问题是询问玩家是否记录，第二个问题是询问是否继续游戏。玩家要注意在选了"不记录"后，千万不要再选"不继续游戏"，否则游戏就会立刻结束，玩家之前的心血就……
おつげをきく（倾听神谕）	可得知队员们升下一级时所需的经验值。
いきかえらせる（复活）	花钱令战死的同伴复活。不过战死同伴的等级越高，所花的钱就越多。
どくのちりょう（解毒）	为中了毒的同伴解毒。
のろいをとく（解开诅咒）	为中了诅咒的同伴解咒。
やめる（取消）	退出选项菜单。

道具屋／杂货屋／武器屋／防具屋

在这些商店里能够买到许多冒险必备的物品。尤其是武器和防具。另外其实只要熟悉了系统以后，大部分道具都能够在战斗中或迷宫中得到。所以道具屋的实用价值很低……笔者这次通关，从头到尾没有在道具屋里买过哪怕一毛钱的东西……

かいにきた（买东西）	购买商品。
うりにきた（买东西）	卖掉物品。所得的金钱只有买价的一半。
やめる（取消）	退出购买菜单。

爱の银行（爱之银行）



在SFC版，玩家可以将金钱或多余的物品寄放在银行中，随时都能够取出来。不过本作中由于加入了"口袋"这一"无底洞"，所以银行就只能存放金钱了。另外，在金钱存进银行以后，这部分钱是不会因为队伍在战斗中全灭而减少的。

ルイーダの店（露伊达的酒店）

随着游戏的不断发展，加入队中的同伴也会渐渐增多。不过队伍中的最大人数只有8位。多余的人类同伴，就只能暂时离队了。玩家在队伍人数不到8位时，就可以找到这个店，选择让那些暂时离队的同伴回到队伍中。

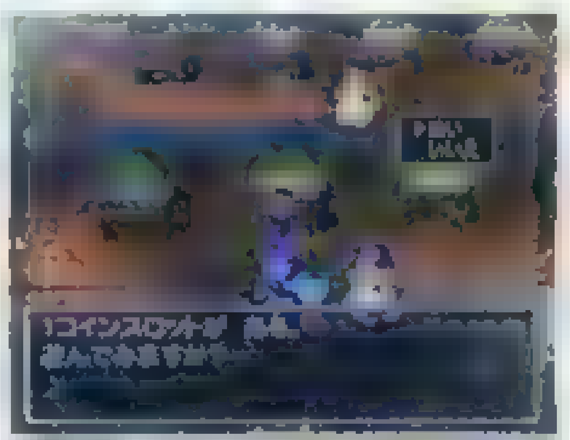
なかまをくわえる（加入同伴）	让离队的人类同伴加入
なかまをはずす（同伴离队）	让队伍中的人类同伴离队
リストをみる（列表一览）	查看所有的人类离队同伴

怪物老人／怪物同伴的加入

在主角成长为大人并买到马车以后，若能够找到怪物老人（モンスターじいさん），他便会教主角如何令怪物加入。之后只要在战斗打败特定的一些怪物，便有一定几率在战斗后令它们加入。这里需要注意的是，队伍中最多只能容纳8位成员，一旦队员的数量超出，那么玩家便要选出多余的怪物放到怪物老人那里托他看管。怪物老人住在オラクルベリーの町（奥拉克尔贝利镇）。等剧情发展到那里时，请千万不要忘记去拜访他。

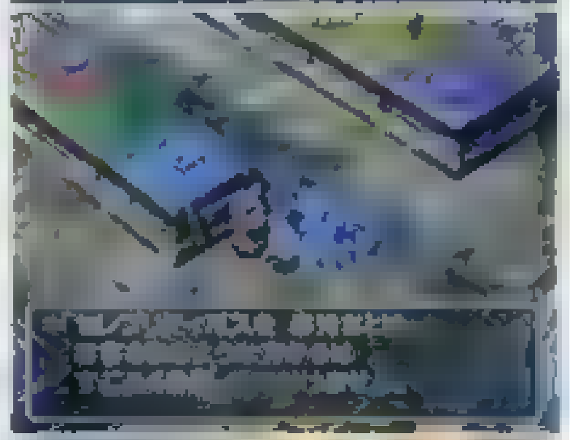
あずけにきた	将队伍中的怪物同伴寄存。
むかえにきた	将寄存的怪物回到队中，注意队中人数不能超过8个。
ようすをみる	查看怪物状态。
わかれにきた	舍弃怪物。注意一旦舍弃了，该同伴就会永远离开，不再加入。
なまえをかえる	更改怪物的名字。
やめる	取消。

赌场



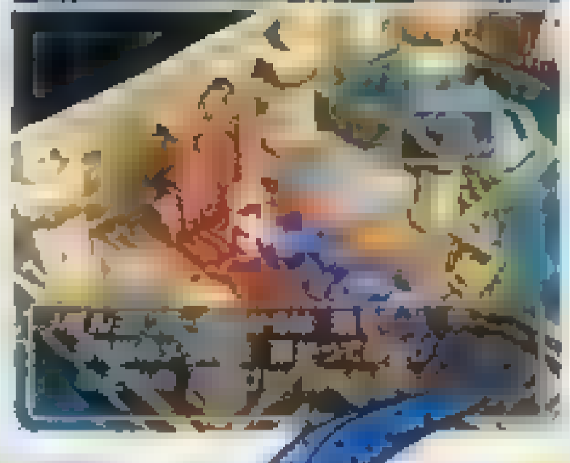
游戏中有个别地方设置有赌场，玩家可以在这里玩到许多的赌博游戏。比如老虎机，扑克牌等。一旦赌赢了的话，就可以用得到的筹码去换一些极为珍贵的道具。大家若是有空了，请务必一试，因为如果能够交换到强力的武器装备的话，在游戏初期可就天下无敌了啊！

骰子游乐场



在游戏中玩家经常能够得到一些"すごろくけん"（骰子游乐券），有了它就可以在骰子游乐场玩骰子游戏了。在这里，玩家只能控制一位角色，在游戏盘上丢骰子，再按照得到的数字前进。一路上会有各种各样的障碍哦。如果运气好能够到达终点的话，是能够得到一些非常不错的物品的。

徽章王之城



在旅行的途中，时常能够得到一些奇怪的道具，比如"ちいさなメダル"（小徽章）。其实这些东西是有大用处的——有一个名叫徽章王之城的地方，只要玩家将收集到的小徽章交给徽章王，便可以换取许多珍贵的道具或装备！

せんしのパジャマ（战士的睡衣）	12枚
ふしぎなボレロ（不可思议的波莱罗女衣）	7枚
きせきのつるぎ（奇迹之剑）	23枚
しんぴのよろい（神秘之铠）	28枚
はやぶさのけん（隼之剑）	35枚
メタルキングのたて（金属王之盾）	50枚

名产博物馆

本作新增加的一个设施。玩家可以在游戏的发展过程中收集到一些名产品，并将它们放置到这个地方展出。博物馆的物品数量也有等级设定。收集并放置的物品越多，那么等级越高，前来参观的人也会越来越多。

旅人の宿屋（旅人的旅店）

花费很少的金钱便能够在这里睡上一觉，好好地休息。醒来后的时间为清晨，同时HP、MP等都会恢复。这个地方将会是玩家最经常出入的地方，也是冒险的基础场所。

www.plumbook.cn

游戏流程

STRANGER号～ビスタ港（比斯塔港口）

可入手物品 船上：守护种子、药草×4、骰子游乐券×2/港口：10G

与周围的船员谈话之后再回到甲板上时，船即将靠岸。

离开港口在野外走上几步后便会遇敌，父亲帕帕斯加入战斗。

サンタローズの村（桑塔罗斯村）

可入手物品 皮帽子、药草×2、锅盖、力量种子、桑塔罗斯的石头（井中）

帕帕斯的归来受到了村民们的热烈欢迎。在过了一夜后，主角便可进入村中的洞窟寻找一直不见踪影的药商了。

桑塔罗斯村的洞窟

可入手物品 药草、50G、皮盾、旅人之服

在地下3F救出被压在落石下的药草商。（推开岩石即可）

3D迷宫比较广阔，需要经常转换一下视角才能找到正确的道路。

アルカパの町（阿尔卡帕镇）

可入手物品 奇美拉之翼、守护种子

为了护送比安卡等人，主角和父亲一起来到了这里。在与比安卡一起散步时，见到了一只被小孩们欺负的小豹子。为了收养它，两人决定去鬼城打败那里的魔物。

レヌール城（雷努尔城）

可入手物品 奇美拉之翼×2、药草×3、银盘子、手织斗篷、银茶杯、力量种子、30G、火把、银水壶

比安卡一开始就被抓走，[illegible]令她再次加入。

在伸手不见五指的地方，利用在楼下厨房得到的火把前进吧。

BOSS — おやぶんゴースト	
HP	200
MP	40
力量	36
速度	20
防御	50
经验值	300
金钱	180

阿尔卡帕镇～桑塔罗斯村

打败了雷努尔城魔物后，就可以找村里的小孩子们把可爱的小杀人豹要过来了。这里还要给它起个名字。

在桑塔罗斯村旅店的地下酒馆里能找到一个透明的妖精。回到主角家的地下室后，就可以前往妖精之村。

妖精の村（妖精之村）

可入手物品 圣水

在接受了妖精们取回"フルート"的请求后，向西走前往矮人洞窟。注意在旅店里睡觉的话，就会直接回到主角的家。

ドワーフの洞窟（矮人洞窟）

可入手物品 25G、100G、速度种子、开锁技法书、生命树之实、120G

在深处取得"开锁技法书"后，学会开锁。之后便可以前往西北方的冰之馆了。

冰の馆（冰之馆）

可入手物品 奇美拉之翼×2、智慧种子、5G、魔法圣水、回旋镖、春风长笛

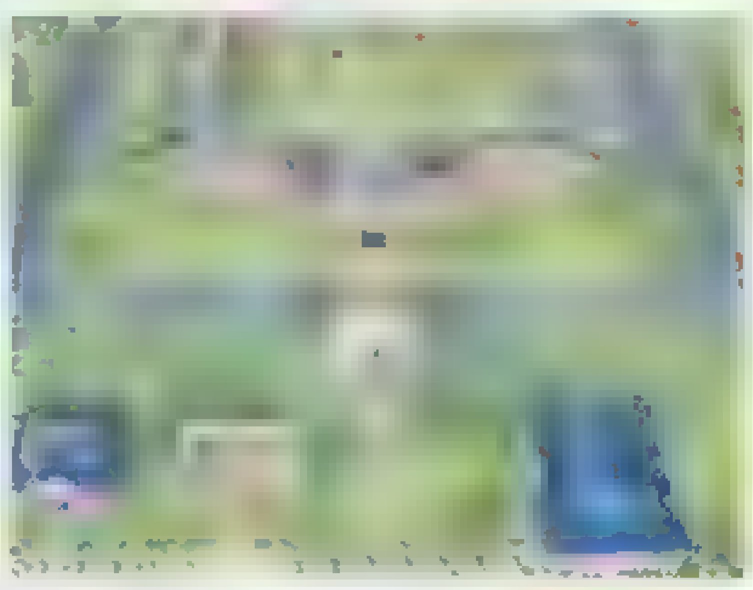
冰之馆的路面十分光滑，走上去后会自动滑行一段时间。这里必须要利用路中的障碍物来前进。

BOSS — ザイル	
HP	140
MP	6
力量	48
速度	28
防御	40
经验值	105
金钱	50

BOSS — 雪之女王	
HP	550
MP	90
力量	50
速度	18
防御	45
经验值	650
金钱	200

妖精之村～[illegible]城（莱因哈特城）

可入手物品

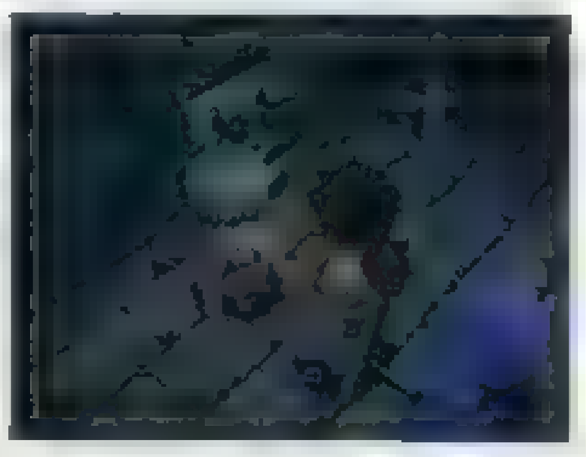


不可思议的树之实/游戏后期的宝箱中：铁盔甲、1200G、生命树之实、小徽章、抽奖券、魔人之铠

在父亲的带领下面见了国王。在与城内的人对话一次以后，再去见国王时得知父亲在王子亨利的房间。调查王子所在的地方，便会发现隐藏楼梯。

古代の遗迹（古代遗迹）

可入手物品 180G、解毒草、骰子游乐券、力量种子、魔物饵食、妖精的口服药



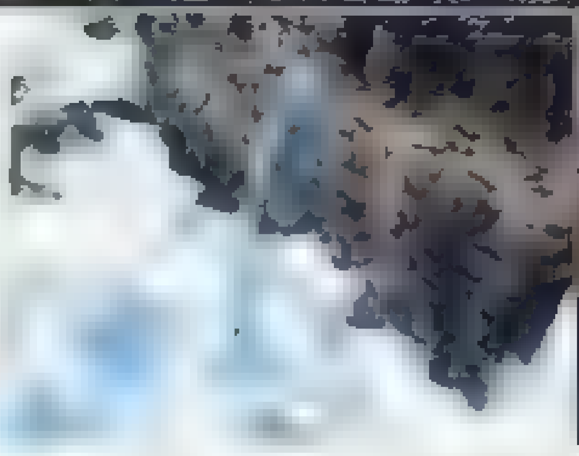
王子被太后雇人抓走了。原本太后的命令是杀掉王子，但那些打手却计划将王子卖给光之教团的魔物们。在古代遗迹中与父亲帕帕斯汇合后，一行人救出了亨利。但是在逃离此地时，遇到了魔物们的拦截……

BOSS的实力之强绝非目前主角所能匹敌，主角等人在数个回合后便会败下阵来。之后便会发生情节。

大神殿～海边修道院

可入手物品 木雕的女神像（与1F的修女对话后得到）

在大神殿中首先来最上层，在最南面找到亨利，第二日与全部的奴隶对话后开始工作……后来在一位士兵



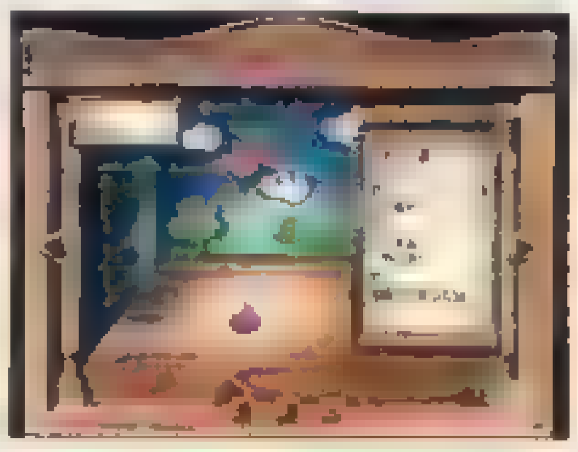
的帮助下，连同士兵的妹妹玛利亚一同逃出了这里。经过数日的漂流，他们到了一座建于海边的修道院。在经过了几日的修整后，主角与亨利的二人之旅开始了。

注：在对付那些持鞭的看守时我方是没有装备的，此时就要依靠魔法的力量了。

オラクルベリーの町（奥拉克尔贝利镇）

可入手物品 骰子游乐券×2、守护种子、药草、魔物饵食、锅盖、银发饰、布袍、小徽章

在夜里进入此地后，便可以到镇内左上方的神谕店花300元购买马车。马车是获得怪物同伴的必备之物，同时可以令队伍的人数增加到8位。在剧情发展到亨利王子离队以后，还能够在这里购买到怪物盒子。另外，必须要与该地的怪物老人对话，才能够学会令怪物加入的方法。



在野外使用怪物盒子可以看到各种怪物的资料。相当于怪物图鉴。

桑塔罗斯洞窟

可入手物品 神圣原石、850G、速度种子、铁胸甲、黑暗之灯、皮制腰带、力量种子、帕帕斯的信、天空之剑

由于当年亨利神秘失踪，怀疑此事与主角父亲有关的莱因哈特王国的军队烧毁了桑塔罗斯村。再乘木筏进入洞窟，可以在最深处找到父亲帕帕斯留给主角的信和天空之剑。

阿尔卡帕镇～莱因哈特城

可入手物品 阿尔卡帕镇：安眠枕头（在旅店住宿两次后与女老板对话）、小徽章、15G、石牙

由于一路上流传着许多对莱因哈特王国不利的传闻，辗转反侧的亨利决定回国探望一次。（在旅店中住宿一次）回到莱因哈特城后，两人利用暗道成功地见到了亨利的弟弟，当今的国王，同时将在地牢中见到真正的太后的事情告诉了他。

注：要利用护城河边的木筏进入城门下的暗道。

森深きほこら（森林深处的祠堂）～神の塔（神之塔）

可入手物品 神之塔：鳞盾、650G、不可思议的木之实、魔法圣水、太阳神之镜

利用国王给予的钥匙进入城内的一个房间，通过转移来到了神之塔的附近。由于塔门需要纯洁的处女才能够打开，所以二人又回到了海边修道院，向修女说明了此事。玛利亚自告奋勇接下了开门的重任。在塔顶可得到能

&3DM SM
www.plumbook.cn

够照出生物真实模样的太阳神之镜。塔内要随时注意转换视角，小心不要掉下去。在塔顶，眼前看似无路，只要勇敢地向前迈进一大步……不过还是需要从两边走过才行。

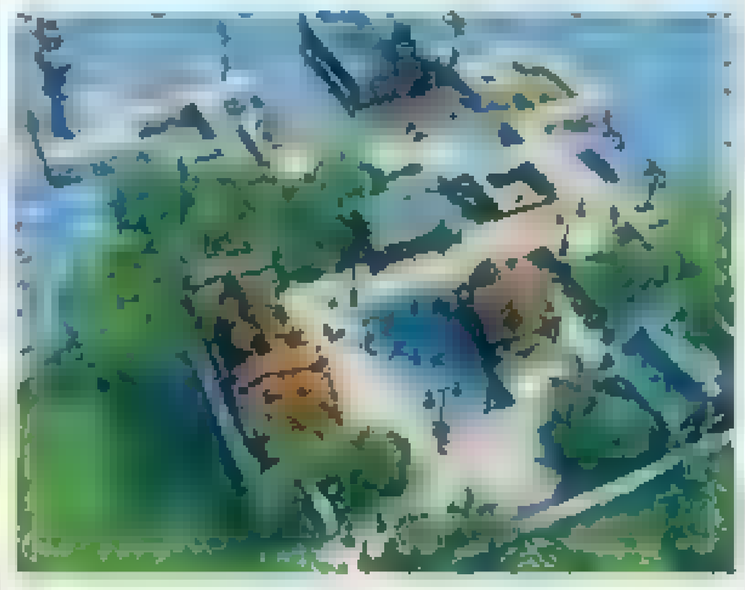
莱因哈特城

在城内最上层，真假太后争吵得不可开交。对着她们使用太阳神之镜的话，真正的怪物便会原形毕露。

BOSS	假太后
HP	650
MP	0
力量	130
速度	35
防御	100
经验值	750
金钱	320

ポートセルミの町（波特塞尔米港镇）

可入手物品 二角内裤、骰子游乐券×2、50G、100G、小徽章×2、荆棘鞭、生命树之实、布围裙

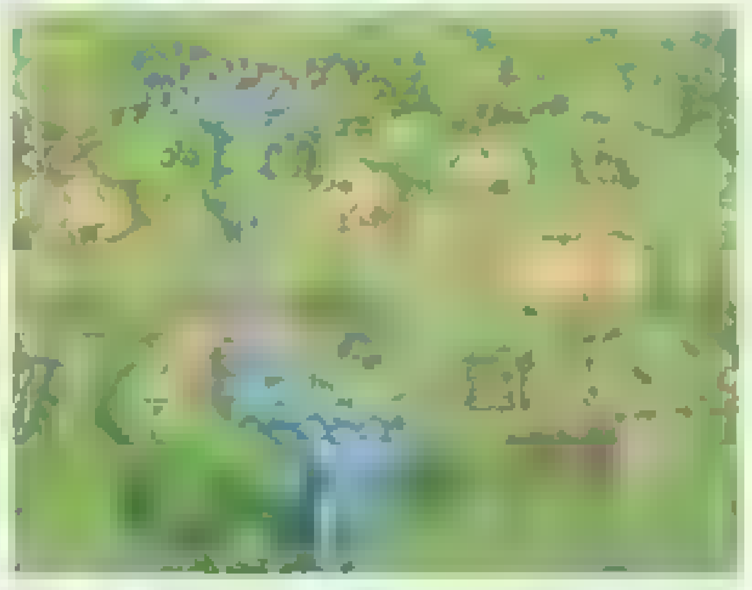


与亨利分手后，从比斯塔港口坐船便可到达波特塞尔米港镇。在酒馆里救下遭到抢劫的村民后，他便会请求主角打败西南方洞窟中的怪物，并预付了1500G的报酬。

カボチ村（卡伯其村）～魔物のすみか（魔物巢穴）

可入手物品

卡伯其村：皮帽子、力量种子、小徽章×2、魔法圣水、骰子游乐券、米冈特的戒指／魔物巢穴：小徽章、石斧、铁胸甲、帕帕斯的剑



在洞窟的深处可以遇到一只强壮的杀人豹，实际上它的真正身分是……以前的那只小杀人豹！在与其交战时，如主角持有ビアンカのリボン（比安卡的缎带）且在战斗中使用的话，便能够令其加入。

ルラフェンの町（鲁拉芬镇）

可入手物品 奇美拉之翼、小徽章×2、抽奖券、不可思议的树之实、骰子游乐券、速度种子、药草、魔法圣水

返回卡伯其村时，当村民发现主角与怪物走在一起时，都以为主角与怪物事先串通起来骗取委托金 · ·

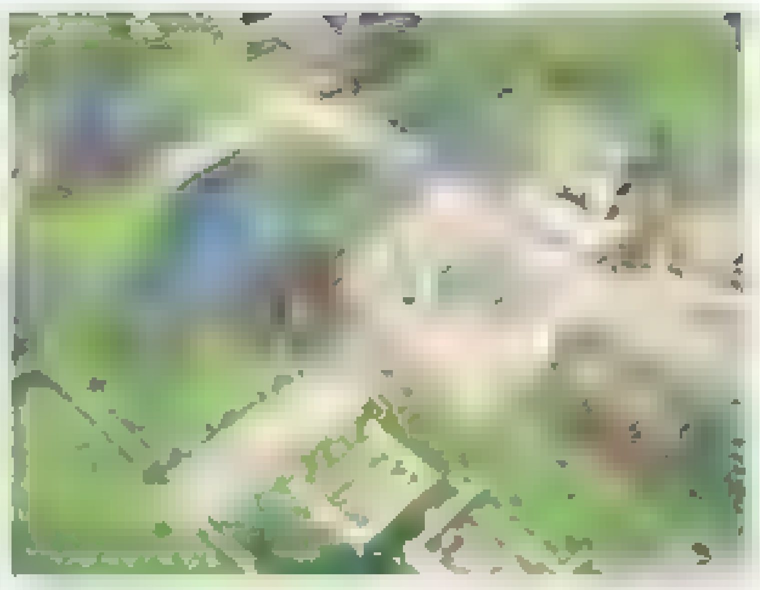
鲁拉芬镇有一位喜好研究古代魔法的老人，在主角自愿帮助他的研究工作后，他拜托主角去寻找月亮草。找到月亮草并将其交给老人后，便能够学会瞬间转移魔法"ルーラ"了。

月亮草只有在夜里才会发光，所以应该等到晚上再行动。

莱因哈特城～サラボナの町（萨拉波那镇）

可入手物品 铁盾、小徽章、抽奖券、智慧种子、银发饰、布围裙、骰子游乐券、2000G、天空之盾

在莱因哈特城里得知了亨利王子已经与玛利亚结婚的消息后，从鲁拉芬镇往南走便能到达萨拉波那镇。该镇有名的富豪卢德曼（ルドマン）正在大张旗鼓地征召一个优秀的女婿。女婿除了能够与他的女儿结婚外，还能够得到他的一切财产。主角在得知天空之盾也属卢德曼所有后，下定了决心……



死の火山（死之火山）

可入手物品 400G、骰子游乐券、铁头盔、封魔仗、守护种子、1500G、炎之指环

想要成为女婿，就必须要得到炎之指环和水之指环。炎之指环就位于死之火山中。这里有许多覆盖了灼热岩浆的地面，踩上去时会减少HP，若队伍中有人会トラマナ（托拉玛那）这一咒语的话，就可以使岩浆的伤害无效。

对付BOSS最好能够装备一些降低火焰伤害的防具，另外派遣如スライムナイト（史莱姆骑士）这类抗热性较强的怪物出战。此外要注意集中攻击一个敌人，将其一一击破。

山奥の村（深山之村）～滝の洞窟（瀑布洞窟）

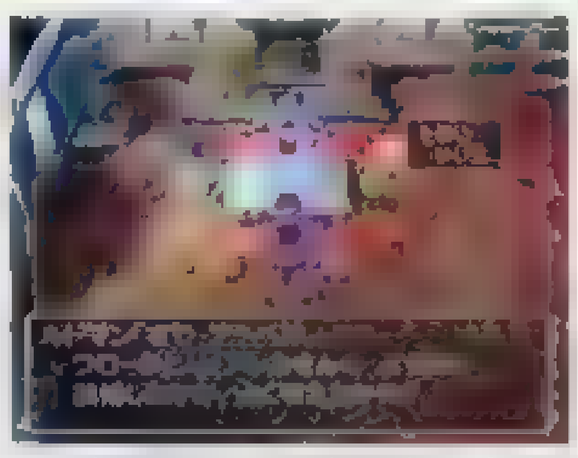
可入手物品 深山之村：力量种子、药草、小徽章×2、骰子游乐券

瀑布洞窟：平和的长袍、妖精的口服药、1200G、水之指环

将炎之指环交给卢德曼后，便可以乘坐他的船来到这里。在此主角见到了以前的伙伴比安卡。她在得知主角正在寻找水之指环后，便决定助他一臂之力。比安卡加入后，水门即可打开。

萨拉波那镇～封印のほこら（封印的祠堂）

得到水之指环后，卢德曼立刻高兴地答应将自己的女儿许配给主角。不过她的女儿芙罗拉知道比安卡也深爱着主角……于是卢德曼给出一天时间让主角仔细考虑一下，自己所爱的人到底是谁。在决定了结婚对象之后，还要再去一次深山之村找杂货屋的人取回订做的婚纱。夜里，与全村的人对话后，便可以回去睡觉了。



▲选新娘了。到底选谁，大家心里可要有数啊。

在结婚之后要去一次封印的祠堂，将封印的颜色转告给卢德曼。

チゾットへの山道（奇佐特山道）～チゾットの村（奇佐特村）

可入手物品 山道：550G、祈祷戒指、小徽章×2

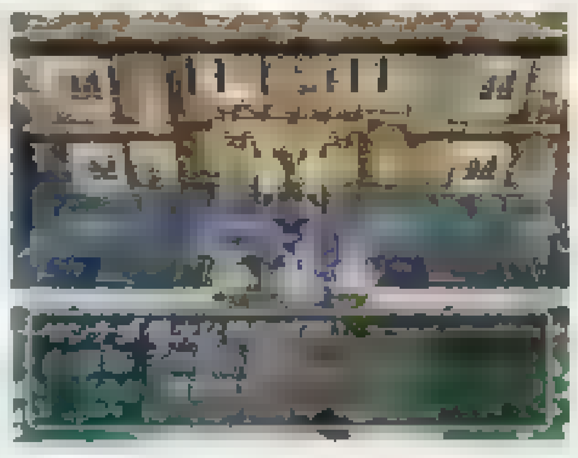
奇佐特村：魔物饵食、小徽章、斗志昂扬、骰子游乐券、抽奖券

通过山道来到了山中的小村，刚一进村，主角的妻子便突然倒了下去。经过仔细检查后似乎并无大碍。简单地休息一下后，大家便可以下山了。

从吊桥上能够遥望到远方的王城。

山道～グランバニアの城（格兰巴尼亚城）

可入手物品 山道：小徽章×3（打败ミミック得到的不算在内）、彷徨之铠、1500G、世界树之叶、270G、炸弹石、1600G、速度种子／与路上的人对话全部回答"いいえ"的话，可以得到骰子游乐券、小徽章、水之羽衣／格兰巴尼亚城：生命之石、紧身女胸衣、智慧种子、抽奖券、生命的树之实、力量种子、小徽章×2、三角内裤、骰子游乐券、祈祷戒指、守护种子、性感内衣、飞空靴、3000G、星降手镯、幸福帽子



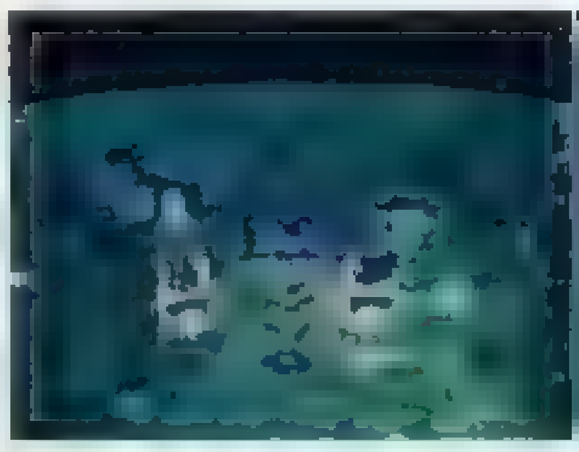
在10多年之后，主角终于回到了自己的祖国。在城墙外的小屋内找到父亲生前的随从桑乔后，在他的带领下见到了自己的叔叔，现任的国王。在主角的孩子出生之际，国王想将王位转让给主角，但遭到了大臣的反对。迫不得已，主角只好前往试练洞窟去取王家之证。

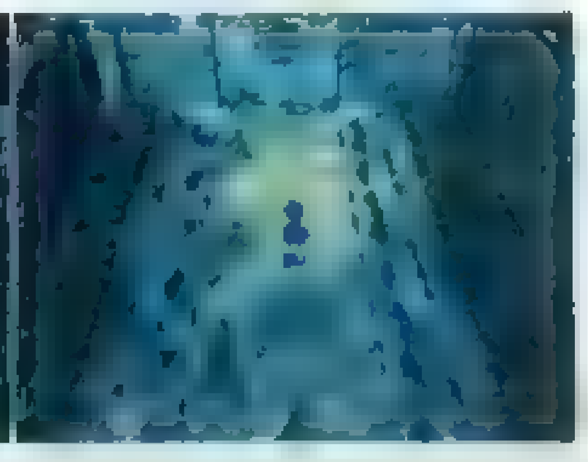
试练の洞窟（试练洞窟）

可入手物品 小徽章、刃之铠、王家之证

首先进入有鹰之标记的门，让两个雕像能够面对面。之后走出这个门，重复之前的行动找有鹰之标记的门进入即可。有一道机关需要借助石头来抵挡水潮的冲击。大水过后便能够到下一层了。

回到王城后，国民们举行了热烈的狂欢活动以庆祝新国王的诞生。但入夜之后，主角的妻子与大臣神秘失踪。在大臣的房间内找到空飞靴后，利用它可飞到恶魔之塔前。





デモンズタワー（恶魔之塔）

可入手物品 世界树之叶、奇美拉之翼、魔导士长袍、力量种子、魔法圣水、880G、小徽章×3、僵尸铠、米冈特手镯

塔中有不少机关，其中要将两边顶端的机关打开后，才能够继续前进。

在塔顶会接连遭遇3个BOSS，玩家需要提前做好战斗准备。若体力不足的话，可以回到1F的某个房间里进行完全回复。

第3个BOSS ジャミ在战斗初期拥有强力的结界保护，过几个回合后，借着主角妻子的神秘力量，结界成功解除。之后全力以赴地战斗，应该没有任何问题。

BOSS	オーク Lv20
HP	800
MP	30
力量	155
速度	70
防御	121
经验值	350
金钱	300

BOSS	キメラ Lv35
HP	800
MP	255
力量	145
速度	80
防御	150
经验值	450
金钱	350

BOSS	ジャミ
HP	1200
MP	255
力量	220
速度	50
防御	120
经验值	3000

www.plumbook.cn

ジージョの家（吉乔的家）～エルヘブンの村（艾尔和本村）

可入手物品　海之神殿：撒旦头盔、小徽章

艾尔和本村：守护种子、小徽章、魔法飞毯、魔法钥匙

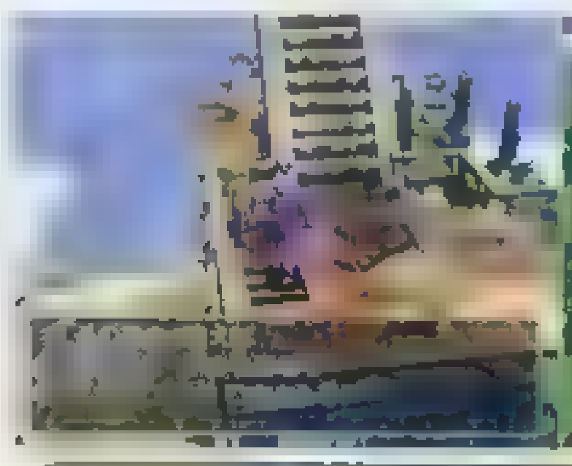
主角的孩子为其解开了石化。大家决定先去主角母亲的故乡，希望在那里能够得到一些线索。通过海之神殿到达艾尔和本村，可以得到贵重的物品魔法飞毯和魔法钥匙。

天空への塔（天空之塔）

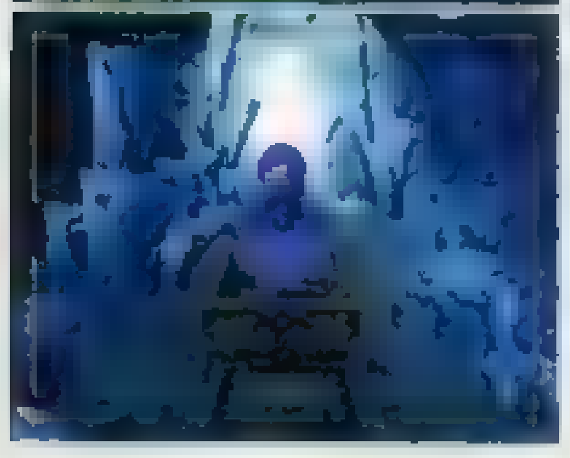
可入手物品　世界树之叶、小徽章、熔岩之杖

利用魔法飞毯飞到这里，在塔顶可得到熔岩之杖。

注：魔法飞毯只能在空旷的野外使用，且不能飞过高山、森林等地形。



トロッコ洞窟（矿车洞窟）



可入手物品　生命树之实、950G、750G、魔法圣水、祝福之杖、小徽章

在トロッコ洞窟前使用熔岩之杖便能够打开入口。洞中有许多矿车，这里需要经常拉动机关使矿车的轨道变化方向。之后再乘坐矿车才能够进入洞窟深处。

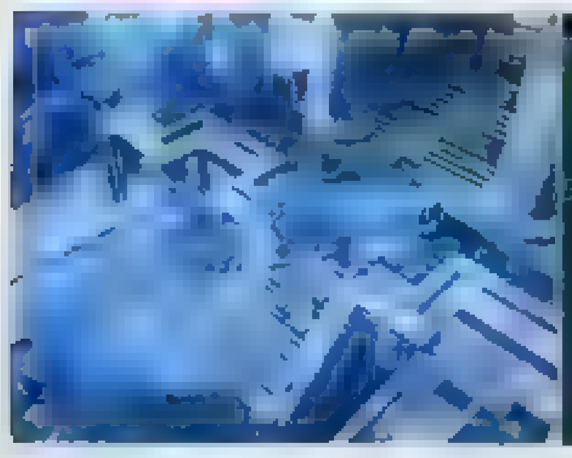
在洞内可救下一个名叫普珊的天空居民。他自称被困在矿车上已经有二十年了……

天空の城（天空之城）～迷いの森（迷路之森）

可入手物品　离开海底后：世界树之露、小徽章、骰子游乐券、带钩的绳索

利用矿车，一行人可到达沉没在海底的天空之城。经过普珊的调查之后，发现天空城从空中落下的原因是因为失去了黄金之玉。于是大家又前往迷路之森，希望能够得到制造黄金玉的妖精们的帮忙。

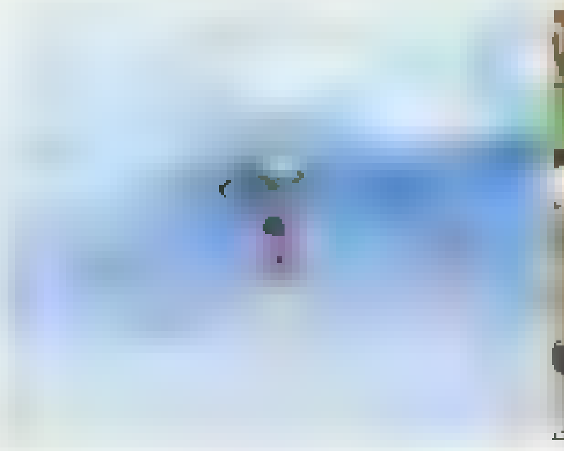
在林中的火堆前调查，可发现一个透明的妖精。她会带众人到妖精之村。（需要带上儿子或者女儿）



妖精之村～妖精の城（妖精之城）

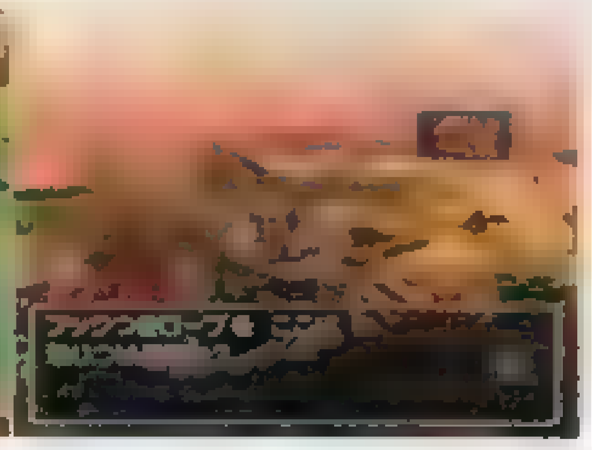
可入手物品　雷之杖、公主之袍

在妖精之城的位置（池中花前）使用妖精给予的ようせいのホルン（妖精的角笛），妖精之城即可出现。将一切事情告诉妖精女王后，她会给予一个光之玉，主角带着它前往2F左边的图画前，可进入过去的桑塔罗斯村。与全村的人对话一次后，年幼的主角便会出现在教会前。主角与之交谈便可以用光之玉换到黄金之玉。



ボブルの塔（波布尔塔）

可入手物品　2700G、恶魔铠甲、妖精的口服药、黑暗之盾、小徽章×2、龙之左眼、龙之右眼、龙之杖、龙之玉



将黄金之玉交给普珊后，天空城再度升上了天空。为了寻回龙王失去的力量，主角一行利用浮游的天空城来到了波布尔塔。在塔顶使用带钩的绳索便可以进入塔内。

在地下会遇到以前的大仇人格马，将它和另外一个BOSS打败后，便会分别得到龙的左右眼。

将龙的左右眼分别安装好后，便可以入内得到龙之玉了！

BOSS	ゴンズ
HP	2400
MP	0
力量	300
速度	80
防御	135
经验值	3500
金钱	650

BOSS	ゲマ
HP	3800
MP	255
力量	285
速度	90
防御	260
经验值	12000
金钱	900

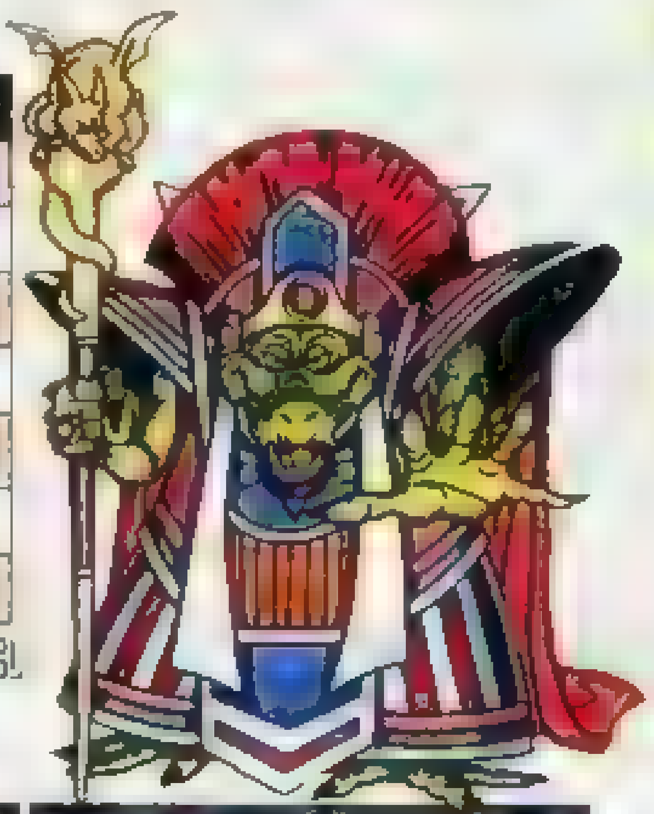
大神殿（大神殿）

可入手物品　天空之铠、破灭之盾、奴隶之服

在得到最后的钥匙以后，回天空城将龙玉交给普珊，便会发现他的真正身分是天空城的主人龙王。众人靠着它的帮助，飞到了阔别多年的光之教团的总部——大神殿。

在打败了假冒的母亲后，调查其之前所在的位置，便能够发现隐藏阶梯。只要在迷宫的深处，打败光之教团的首领イブール（伊布鲁），便可以令主角妻子的石化解除，同时得到生命指环。

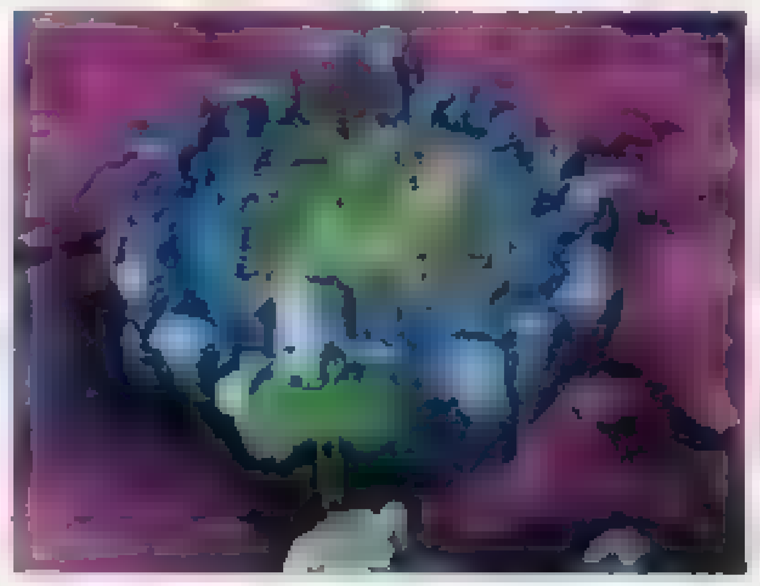
BOSS	イブール
HP	4200
MP	255
力量	21
速度	73
防御	240
经验值	21000
金钱	1000



一家人终于团聚。阔别了多年之后的重逢！

海之神殿～ジャハンナの町（加行那村）

可入手物品　加行那村：小徽章、妖精的口服药、守护种子



将炎之指环、水之指环和生命指环三样物品安放在海之神殿的三个神像上，即可打开通向魔界的大门。在魔界，一直向东行便能找到魔界惟一的村庄加行那村。在这里进行最后的休整后，便可以向魔界之王的迷宫进发了！

注：安装上的三个指环以后还可以随时取下。装备它们是没有坏处的！

エビルマウンテン（恶魔之山）

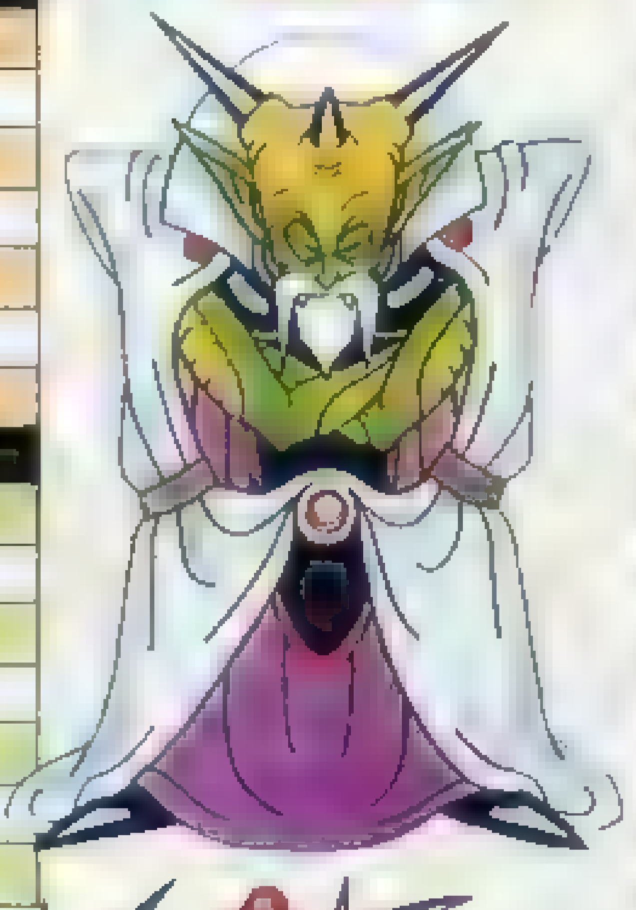
可入手物品　暗黑长袍、双刃剑、锯盾、神圣的水容器、太阳之冠、3300G、小徽章×2、金属王之盔、奥里哈鲁空金属之牙

▲在一个祭坛处，主角与母亲相会，但没过多久便被魔界王所杀害……

▲在这里要使用之前取得的神圣的水容器，才能够将障碍清除。

BOSS	ゲマ
HP	4000
MP	255
力量	305
速度	75
防御	245
经验值	12000
金钱	900

最终BOSS形态一	
HP	2500
MP	255
力量	240
速度	80
防御	230
经验值	0
金钱	0



最终BOSS形态二	
HP	7000
MP	255
力量	375
速度	75
防御	245
经验值	0
金钱	0

由于篇幅等诸多原因，本次的攻略仅以指导玩家通关为第一目的，所以删除了大量其他内容，包括原计划完成的剧情小说。请大家见谅。特别感谢“DQ世界”的众多FANS的帮助。

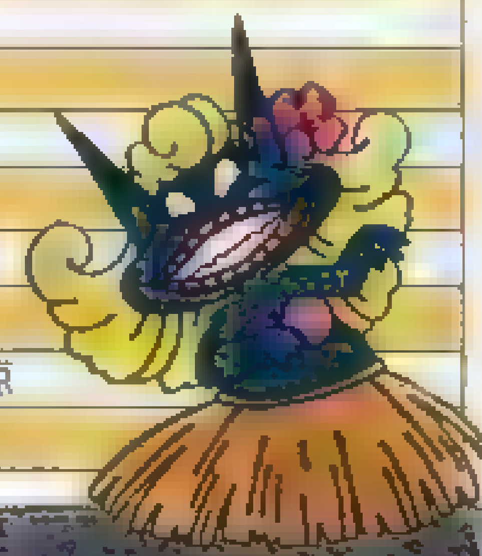
www.plumbook.cn

武器一览

名称	攻击力	价格	追加效果
毒针（どくばり）	1	2900G	伤害值1/偶尔发动即死效果
桧木棒（ひのきのぼう）	2	10G	
竹枪（たけのやり）	5	50G	
尖骨（とがったほね）	6	70G	
水果刀（くだものナイフ）	6	50G	
棍棒（こんぼう）	9	60G	
橡杖（かしのつえ）	9	130G	
大木槌（おおきづち）	10	220G	
石牙（いしのきば）	12	240G	
铜匕首（ブロンズナイフ）	12	150G	
铜剑（どうのつるぎ）	13	270G	
回旋镖（ブーメラン）	15	420G	攻击全体敌人
荆棘鞭（いばらのムチ）	18	350G	攻击一组敌人
铁爪（てつのツメ）	19	550G	
石斧（いしのオノ）	20	700G	
铁杖（てつのつえ）	22	850G	
毒蛾匕首（どくがのナイフ）	24	900G	附加麻痹效果
利刃回旋镖（やいばのブーメラン）	25	1500G	攻击全体敌人
锁镰刀（くさりがま）	27	900G	
锯刀（のこぎりがたな）	27	1200G	
链锁鞭（チェーンクロス）	28	1200G	攻击一组敌人
雷之杖（いかずちのつえ）	29	–	当道具使用可发动ベギラマ咒语
大槌（おおかなづち）	30	1800G	
钢剑（はがねのつるぎ）	33	2000G	
钢牙（はがねのきば）	35	2000G	
杀手耳环（キラーピアス）	35	10000筹码	2回攻击
天罚之杖（てんばつのつえ）	35		当道具使用可发动バギ咒语
帕帕斯之剑（パパスのつるぎ）	40	–	
封魔杖（まふうじのつえ）	40		当道具使用可发动マホトーン咒语
蛇剑（スネークソード）	42	3900G	
破邪之剑（はじゃのつるぎ）	45	4400G	当道具使用可发动ギラ咒语
战斧（バトルアックス）	45	4000G	
流星锤（モーニングスター）	45	3000G	攻击一组敌人
炎之爪（ほのおのツメ）	53	4700G	当道具使用可发动ギラ咒语
睡眠之剑（まどろみのつるぎ）	55	6300G	附加睡眠效果
理力之杖（りりょくのつえ）	55	2500G	攻击时消费MP3（MP不足3时减为0）
战槌（ウォーハンマー）	60	6500G	
净化之杖（ストロスのつえ）	60		战斗中使用有キアリク咒语的效果
熔岩之杖（マグマのつえ）	63		当道具使用可发动イオ咒语
炎之回旋镖（ほのおのブーメラン）	65	13000G	攻击全体敌人
钢鞭（はがねのムチ）	65	7400G	攻击一组敌人
复活之杖（ふっかつのつえ）	66	45000G	当道具使用可发动ザオラル咒语（非战斗中也可）
隼之剑（はやぶさのけん）	67	30个徽章	2回攻击
诱惑之剑（ゆうわくのつるぎ）	70	9800G	附加混乱效果
魔神之槌（まじんのかなづち）	70		100%攻击失败或会心一击
冰之刃（こおりのやいば）	70	9000G	当道具使用可发动バギマ咒语
僵尸必杀剑（ゾンビキラー）	80	11500G	对僵尸特效
妖精之剑（ようせいのつるぎ）	85		当道具使用可对使用者发动スカラ咒语
雷神枪（らいじんのやり）	85	13500G	当道具使用可发动ライデイン咒语
屠龙剑（ドラゴンキラー）	90	15000G	对龙特效
恶魔之爪（あくまのツメ）	90		附加剧毒效果
杀人狂之剑（みなごろしのけん）	95		中诅咒 防御力为0 攻击全体敌人
双刃剑（もろはのつるぎ）	99		中诅咒 自己减少给予敌人的伤害值的25%
恶魔之枪（デーモンスピア）	99	25000G	有时有即死效果
奇迹之剑（きせきのつるぎ）	100	16徽章	HP回复给予敌人伤害值的25%
古林加姆之鞭（グリンガムのムチ）	100	250000筹码	攻击一组敌人
吹雪之剑（ふぶきのつるぎ）	105	21000G	对抗寒性低的敌人给予极大伤害
天空之剑（てんくうのつるぎ）	110	–	当道具使用可令一组敌人的辅助魔法无效
巨弩（ビッグボウガン）	110	37000G	
奥里哈鲁空金属之牙（オリハルコンのきば）	115	–	
地狱之刃（じごくのサーベル）	120	–	
破坏之铁球（はかいのてっきゅう）	125		攻击全体敌人
龙之杖（ドラゴンのつえ）	125	–	可以使用ドラゴラム咒语
金属王之剑（メタルキングのつるぎ）	130	50000筹码	

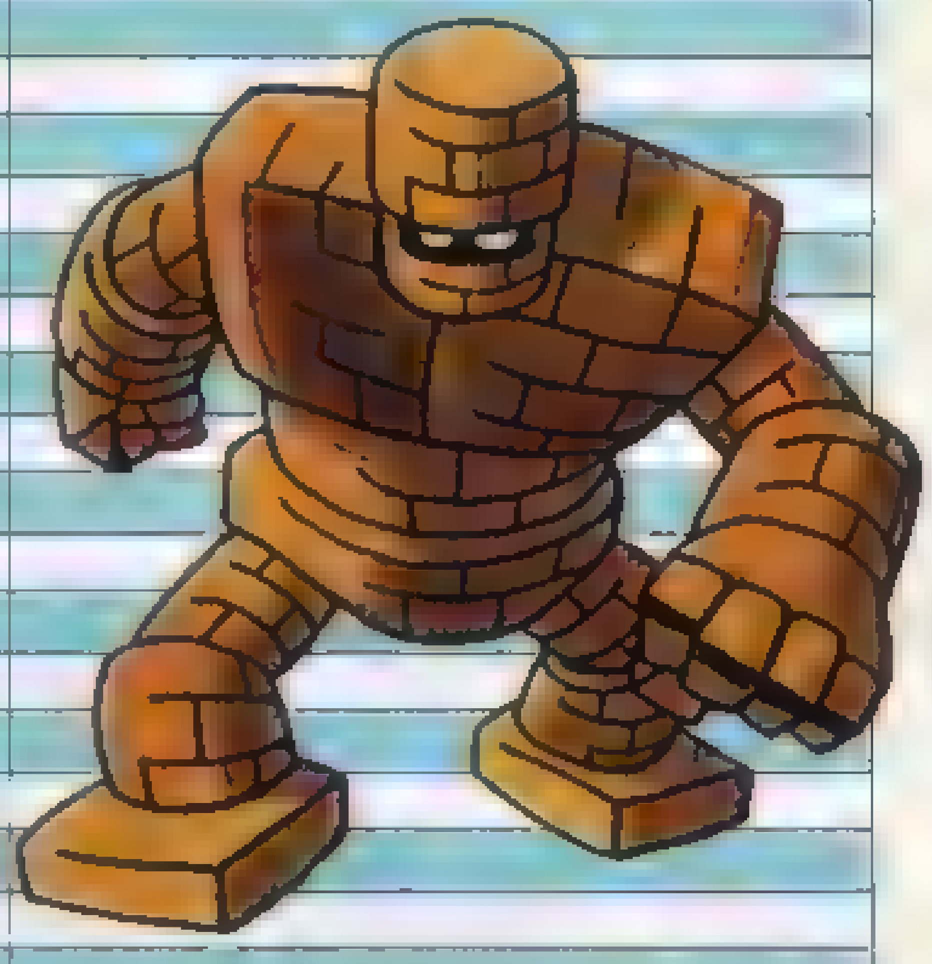
盾一览

名字	防御力	价格	追加效果
破灭之盾（はめつのたて）	0	–	中诅咒 防御力为0 受到的魔法伤害增加20点
锅盖（おなべのふた）	2	40G	
皮盾（かわのたて）	4	70G	
鳞盾（うろこのたて）	7	180G	
青铜盾（せいどうのたて）	11	370G	
铁盾（てつのたて）	16	720G	炎与冰系的伤害减少4点
魔法盾（マジックシールド）	22	3400G	炎系魔法伤害减少7点
龙盾（ドラゴンシールド）	30	7100G	火、冰系的伤害减少10点
风神之盾（ふうじんのたて）	35	4700G	刮风令敌人立即消失
暗黑之盾（ダークシールド）	37	–	当道具使用可发动マホキテ咒语
火焰之盾（ほのおのたて）	40	17000G	冰系伤害减少15点
力量之盾（ちからのたて）	45	25000G	当道具使用可发动ベホイミ咒语
巨人之盾（オーガシールド）	48	–	火、冰系攻击伤害减少10点
水镜之盾（みかがみのたて）	55	33000G	火系攻击伤害减少15点
天空之盾（てんくうのたて）	60	–	火、冰系攻击伤害减少15点／当道具使用可发动マホカンタ咒语
光之盾（ひかりのたて）	65	–	火、冰系攻击减少20点
金属王之盾（メタルキングのたて）	70	50徽章	对辅助咒语的防御能力增强



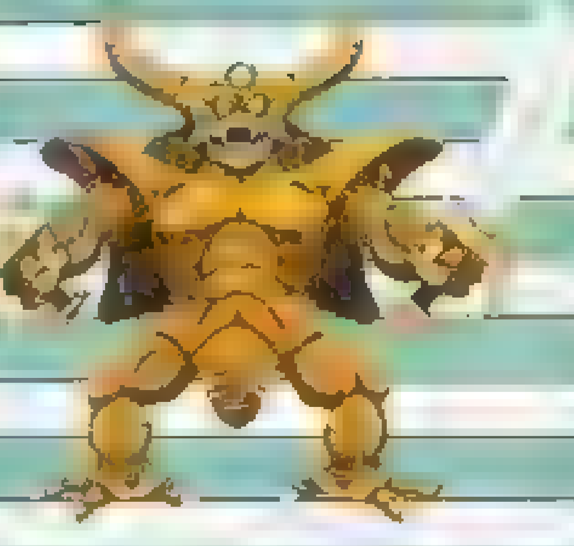
铠甲一览

名字	防御力	价格	追加效果
布块（ただのぬのきれ）	3	25G	
布衣（ぬののふく）	4	30G	
奴隶之服（どれいのふく）	5		
手织斗篷（ておりのケープ）	6		
旅人之服（たびびとのふく）	7	70G	
布围裙（きぬのエプロン）	10	110G	
皮铠（かわのよろい）	11	180G	
腰带（かわのこしまき）	12	220G	
布袍（きぬのローブ）	13	–	
鳞铠（うろこのよろい）	15	350G	
三角内裤（ステテコパンツ）	15	–	
皮裙（かわのドレス）	17	380G	
毛皮披风（けがわのマント）	18	550G	
锁链甲（くさびかたびら）	19	500G	
舞女之服（おどりこのふく）	20	1300G	
史莱姆之服（スライムのふく）	20	330G	
青铜铠（せいどうのよろい）	21	700G	
铁胸甲（てつのむねあて）	23	1000G	
性感内衣（エッチなしたぎ）	23	–	
铁铠（てつのよろい）	25	1200G	
回避之服（みかわしのふく）	28	3000G	回避率增加
钢铠（はがねのよろい）	30	2300G	
乌龟壳（かめのこうら）	33	2500G	
平和的长袍（やすらぎのローブ）	33	–	睡眠、麻痹时伤害减半
彷徨之铠（さまようよろい）	35		中诅咒 攻击力、防御力、速度分别变成69、54、43
紧身女胸衣（レースのビスチェ）	35	5500G	
不可思议的波莱罗女上衣（ふしぎなボレロ）	37	10枚	有时发动マホキテ咒语
魔导士长袍（まどうしのローブ）	37	6800G	火系魔法伤害减少15点
僵尸铠（ゾンビメイル）	38		
银护胸（ぎんのむねあて）	40	5000G	
银铠（シルバーメイル）	40	4800G	
战士的睡衣（せんしのパジャマ）	40	5徽章	睡眠时自动攻击
血铠（ブラッドメイル）	45	6500G	
光之裙（ひかりのドレス）	45	8800G	有时发动マホカンタ咒语
龙之铠（ドラゴンメイル）	50	7500G	炎系伤害减少10点
贤者之袍（けんじゃのローブ）	50	12000G	魔法伤害减少15点
刃之铠（やいばのよろい）	55		将受到伤害的1/4反弹回去
水之羽衣（みずのはごろも）	55	14800G	炎系的伤害减少25点
暗黑长袍（ダークローブ）	55	–	魔法伤害减少20点
魔法之铠（まほうのよろい）	60	12000G	魔法伤害减少10点
丝绸紧身衣（シルクのビスチェ）	60	18800G	
恶魔之铠（デビルアーマー）	65	–	
炎之铠（ほのおのよろい）	70	15000G	冰系伤害减少15点
天使的泳衣（てんしのレオタード）	70	21000G	防御即死 冰系伤害减少25%
神秘之铠（しんぴのよろい）	75	21徽章	每回合结束时回复HP30点
镜之铠（ミラーアーマー）	80	30000G	有时发动マホカンタ咒语
公主之袍（プリンセスローブ）	80		炎、冰系攻击伤害减少40点
天空之铠（てんくうのよろい）	85		魔法、炎、冰系攻击伤害减少30点
魔神之铠（まじんのよろい）	85	中诅咒	速度为0 火球系、炎、冰系攻击伤害减少20点
王者之斗篷（おうじゃのマント）	90	–	魔法、炎、冰系攻击伤害减少35点
金属王之铠（メタルキングのよろい）	95	–	



头盔一览

名字	防御力	价格	追加效果
皮帽（かわのぼうし）	2	65G	
尖帽（とんがりぼうし）	3	70G	
木帽（きのぼうし）	6	120G	
发夹（ヘアバンド）	7	150G	
[illegible]	8	150G	
毛皮帽（けがわのフード）	11	400G	
银头饰（ぎんのかみかざり）	14	450G	
铁盔（てつかぶと）	16	1100G	
礼帽（シルクハット）	20	2000G	
铁面具（てつかめん）	25	3500G	
风之帽（かぜのぼうし）	28	5000G	[illegible]"美丽之翼"可以使用
婚纱（シルクのヴェール）	30		
撒旦头盔（サタンヘルム）	30	–	
幸福之帽（しあわせのぼうし）	35		走一步回复MP1点



www.plumbook.cn

智力头盔（ちりょくのかぶと）	40	13000G	智力上升15点
黄金头饰（おうごんのティアラ）	45		防御辅助魔法
巨盔（グレ　トヘルム）	45	20000G	
天空之盔（てんくうのかぶと）	50	—	
太阳之冠（たいようのかんむり）	60		メガンテ咒语无效化
金属王之盔（メタルキングヘルム）	70	—	

道具一览

名字	价格	效果
药草（やくそう）	8	回复我方一人的HP
解毒草（どくけしそう）	10	治疗我方一人的中毒状态
圣水（せいすい）	20	比自己弱的敌人不出现、战斗中可给予敌人伤害
奇美拉之翼（キメラのつばさ）	25	回到最后来过的城镇或村庄
满月草（まんげつそう）	30	治疗我方一人的麻痹状态
魔法圣水（まほうのせいすい）	—	回复我方一人的MP
气味袋（においぶくろ）	80	增加怪物的出现率
魔物饵食（まもののエサ）	200	增加怪物的出现率，战斗中定住敌单体的行动
天使之铃（てんしのすず）	500	治疗我方一人的混乱状态
炸弹石（ばくだんいし）	450	给予敌人全体イオラ咒语伤害
战斗一击（ファイトいっぱつ）	600	我方一人攻击力增为2倍
妖精的口服药（エルフののみぐすり）	300	完全回复我方一人的MP
祈祷戒指（いのりのゆびわ）	-	回复自己的MP（有损坏的可能性）
世界树之叶（せかいじゅのは）	—	复活我方一人
世界树之露（せかいじゅのしずく）		包括马车内的我方全体HP全回复
生命之石（いのちのいし）	—	升天系魔法命中时会作为替身
贤者之石（けんじゃのいし）	—	包括马车内的我方全体HP回复60点左右
复活之玉（ふっかつのたま）	—	死亡时自动复活
战鼓（たたかいのドラム）	—	我方全体攻击力2倍
すごろく券	—	能参加骰子游戏
ふくびき券	—	能参加抽奖
力量种子（ちからのたね）	—	力量上升1～3
守护种子（まもりのたね）	—	防御上升1～3
速度种子（すばやさのたね）		速度上升1～3
智慧种子（かしこさのたね）		智力上升1～3
生命树之实（いのちのきのみ）	—	最大HP上升4～6
不可思议之木之实（ふしぎなきのみ）		最大MP上升3～5

重要道具

ふしぎなちず	不可思议的地图	マグマのつえ（装备）	熔岩之杖
たいまつ	火把	ようせいのホルン	妖精角笛
ビアンカのリボン（装备）	比安卡的缎带	ひかるオーブ	光之玉
はるかぜのフル　ト	春风长笛	ゴ　ルドオーブ	黄金之玉
パパスのてがみ	帕帕斯的信	フックつきロープ	带钩的绳索
ラインハットのかぎ	莱因哈特城的钥匙	りゅうのひだりめ	龙之左眼
ラ　のかがみ	太阳神之镜	りゅうのみぎめ	龙之右眼
ルラム　ン草	月亮草	ドラゴンオ　ブ	龙之玉
ほのおのリング（装备）	炎之指环	さいごのかぎ	最后的钥匙
みずのリング（装备）	水之指环	てんくうのベル	天空之铃
おうけのあかし	王家之证	いのちのリング	生命指环
そらとぶくつ	飞空靴	贤者の石	贤者之石
まほうのかぎ	魔法钥匙	せいなるみずさし	神圣的水容器
まほうのじゅうたん	魔法飞毯	イブールの本	伊布鲁之书

咒语一览

攻击咒语

名称	范围	消费MP	效果
火球系			
メラ（美拉）	敌单体	2	12～15HP伤害
メラミ（美拉米）	敌单体	4	70～90HP伤害
メラゾ　マ（美拉左玛）	敌单体	10	160～200HP伤害
火焰系			
ギラ（基拉）	敌一组	4	16～24HP伤害
ベギラマ（贝基拉玛）	敌一组	6	30～42HP伤害
ベギラゴン（贝基拉贡）	敌一组	10	88～112HP伤害
爆炸系			
イオ（伊奥）	敌全体	5	20～30HP伤害
イオラ（伊奥拉）	敌全体	8	52～63HP伤害
イオナズン（伊奥那曾）	敌全体	15	120～160HP伤害
冰冻系			
ヒャド（哈多）			
ヒャダルコ（哈达鲁克）	敌　组	5	42～58HP伤害
マヒャド（玛哈多）	敌全体	12	80～104HP伤害
真空系			
バギ（巴基）	敌一组	2	8　24HP伤害
バギマ（巴基玛）	敌一组	4	25～55HP伤害
バギクロス（巴基克罗斯）	敌一组	8	80～180HP伤害
雷电系			
ライデイン（莱丁）	敌全体	6	70～90HP伤害
ギガデイン（基加丁）	敌一组	15	175～225HP伤害
ミナデイン（米那丁）	敌单体	10×3	300～350HP（消耗全员的MP和行动机会）伤害
升天系			
ザキ（扎基）	敌单体	4	即死
ザラキ（扎拉基）	敌一组	7	即死
其他系			
メガンテ（米冈特）	敌全体	1	消灭（使用者死亡）
パルプンテ（帕鲁朋特）	20	效果随机	

回复咒语

名称	范围	消费MP	效果
ホイミ（荷伊米）	我方一人	3	回复30～40HP
ベホイミ（贝荷米）	我方一人	5	回复75～95HP
ベホマ（贝荷玛）	我方一人	7	HP全回复
ベホマラ　（贝荷玛拉）	我方全体	18	回复100～120HP
ベホマズン（贝荷玛曾	我方全体	36	HP全回复
ザオラル（扎奥拉鲁）	我方一人	10	复活并且HP回复一半（成功率50%）
ザオリク（扎奥里克）	我方一人	20	复活并且HP全回复（成功率100%）
メガザル（米加扎鲁）	我方全体	全部	HP全回复，死者全复活并且HP全回复，使用者死亡。
キアリー（基亚利）	我方一人	2	解毒。
キアリク（基亚利克）	我方全体	2	解麻痹。
シャナク（夏那克）	我方一人	10	解开敌人的诅咒。（移动中也可使用）

辅助咒语

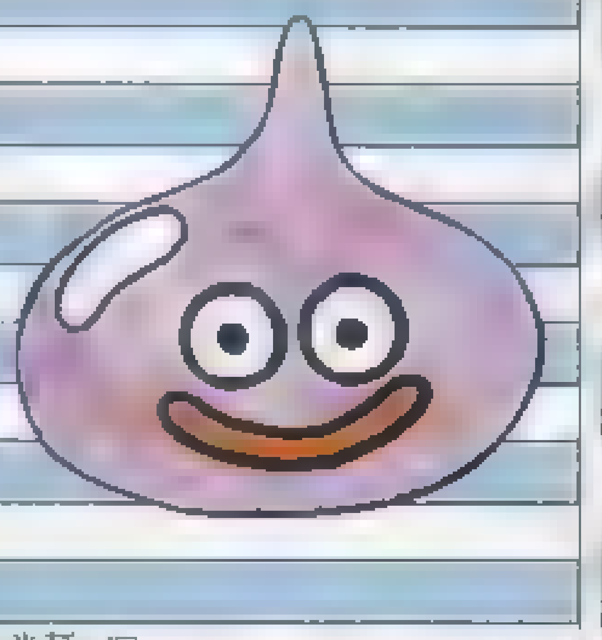
名称	范围	消费MP	效果
ニフラム（尼夫拉姆	敌一组	1	使用圣光消灭敌人（无法获得经验值）。
マヌーサ（玛奴沙）	敌一组	4	制造幻觉，命中下降。
ラリホ　（拉里荷）	敌一组	3	催眠，使敌人睡眠。
ラリホーマ（拉里荷玛）	敌一组	5	催眠，使敌人睡眠（效果强）。
ルカニ（路卡尼）	敌单体	3	防御下降为零。
ルカナン（路卡南）	敌一组	4	防御下降一半。
マホト　ン（玛荷托恩）	敌一组	3	封住一组敌人的咒语，令起不能使用。
マホトラ（玛荷托拉）	敌单体	4	吸收MP。
メダパニ（美达帕尼）	敌一组	5	混乱。
スカラ（斯卡拉）	我方一人	2	防御上升1　2倍。
スクルト（斯克鲁特）	我方全体	3	防御力上升当前的1　4。
バイキルト（倍基尔特）	我方一人	6	攻击力上升一倍。
マホキテ（玛荷基特）	我方一人	2	敌人的攻击咒语命中时吸收该咒语的消费MP为己所用。
マホカンタ（玛荷康塔）	我方一人	4	魔法反弹。
フバーハ（浮巴哈）	我方全体	3	火焰或冰冻攻击的伤害减少7/10。
ドラゴラム（多拉哥拉姆）	使用者	18	变身为龙。

移动中咒语

名称	消费MP	效果
インパス（因帕斯）	3	辨识宝箱中的东西（红色为怪物，黄色为金钱，蓝色为道具）。
リレミト（里列米特）	8	从迷宫瞬移到地图画面。
ル　ラ（鲁拉）	8	地图画面中能瞬移到已去过的城镇或村庄。
トラマナ（托拉玛那）	2	机关（如沼泽等）的伤害无效化。
ラナルータ（拉那鲁塔）	4	白天和晚上立刻进行转换。
トヘロス（托荷罗斯）	4	不会遇到等级比我方低的敌人，只限野外有效。
シャナク（夏那克	10	解除诅咒状态。
フロ　ミ（弗罗米）	4	在迷宫中可以知道当前的层数。

特技一览

ひのいき（火之吐息）	敌全体6～10HP伤害
かえんのいき（火焰之吐息）	敌全体30～40HP伤害
はげしいほのお（烈焰）	敌全体65～85HP伤害
しゃくねつほのお（灼热火焰）	敌全体150～170HP伤害
つめたいいき（冰冷之吐息）	敌全体13～16HP伤害
こごえるふぶき（冻结暴风雪）	敌全体50～60HP伤害
かがやくいき（闪烁之吐息）	敌全体120～140HP伤害
いなずま（闪电）	敌全体50～70HP伤害
たいあたり（身体撞击）	给敌单体剩下HP的80%伤害
どくこうげき（毒攻击）	附加中毒
ねむりこうげき（睡眠攻击）	附加睡眠
まひこうげき（麻痹攻击）	附加麻痹
みなごろし（皆杀）	敌味方1体（除了自己以外的随机　个）攻击力以上的伤害
めいそう（冥想）	回复自己的HP500
あまいいき（香气吐息）	敌1组睡眠
やけつくいき（焚烧之吐息）	敌1组麻痹
ぶきみなひかり（可怕的闪光）	下降敌单体咒文耐性
まぶしいひかり（耀眼的闪光）	下降敌全体打击命中率
ふしぎなおどり1（不可思议的舞蹈1）	降低敌单体MP（少）
ふしぎなおどり2（不可思议的舞蹈2）	降低敌单体MP（中）
ふしぎなおどり3（不可思议的舞蹈3）	降低敌单体MP（多）
なめまわし（舌舔）	定住敌单体行动
さそうおどり（诱惑之舞）	定住敌单体行动
おたけび（吼叫）	定住敌全体行动
どくのいき（毒气吐息）	敌1组中毒
もうどくのきり（剧毒迷雾）	敌单体猛毒并[illegible]每[illegible]消耗[illegible]
いてつくはどう（波动）	解除[illegible]一切[illegible]咒文
ちからため（蓄力）	下回合攻击力两倍
きあいため（气合）	下回合攻击力两倍



www.plumbook.cn

文：卡伦 特别协力：D·S

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

《樱大战》系列的新作终于如期推出了，虽然本作仅仅相当于整个系列中的一个外传作品，而且游戏首次以纯AVG形式出现，但既然打着《樱大战》这一招牌，相信还是会有许多的玩家为之着迷吧。

樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2 サクラ大戦物語 ミステリアス巴里	2004年3月18日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄

游戏流程

整个游戏基本上使用光标进行一切操作。利用光标来选择交谈的人物、调查的对象等等。不过在遇到一些特定剧情时，就需要自己所持有的物品来完成故事的发展了。

这里，我们针对游戏的故事发展制作了一个简单的流程表，并且将其中选择的正确答案一并给了出来。大家在攻略中若遇到了麻烦，即可参照该流程表。不过游戏中会有许多的支线情节，鉴于篇幅有限，我们将其省略了，还望大家见谅。

美树 9月3日 上午

移动场所	备注
美树的住所	用最大声音回答
花屋	
市场	
カフェ	
シャノワール	おはようございます（早上好） 頼りになる先輩ですよね（真是可靠的前辈啊）
一阶客席	
バー	调查酒架：猫食
乐屋	女の子の特权だもんね（因为这是女孩子的特权嘛） はい，すぐ行きます（好，马上就去）
秘书室	やらせてください（请让我来）
道具屋	○键连按搬木桶、不断摆动左摇杆解开绳子、接住所有的彩色灯泡
バ	そういうの良くないです（这样可不行啊） 未成年ですから……（我还没有成年……）
贵宾室	はい、充分气をつけます
电梯旁	
厨房	按照3、2、3的选项选择
ロビー	シックで素敌ですよね（花火的衣服真是优雅漂亮啊）

美树 9月3日 下午

移动场所	备注
乐屋	最近，やせました?（最近你是不是瘦了?）
秘书室	
乐屋	
屋根里部屋	もう最高です（非常好的人！）
エッフェル塔	そうだね（是啊）
テルトル广场	诗集を买う（买诗集）
レストラン	使用“小切手”
美树的住所	

小次郎 10月1日 上午

移动场所	备注
列车	ああ，どうぞ（嗯，请坐） 容姿をほめる（称赞对方） 观察手、脖子、衣服、脸
车站	使用黑玫瑰
警察局	罪を认めない（不认罪） 礼を言う（道谢）
日本大使馆	使用怀中时计

小次郎 10月1日 下午

移动场所	备注
テルトル广场	容姿をほめる（称赞对方）
サーカス	容姿をほめる（称赞对方） 不要去碰老虎，否则体力减少20
公园	诗集を买う（买诗集） 身の上话を闻く（询问对方的出身）
シャノワール	
美树的住所	容姿をほめる（称赞对方） 使用“高价なツボ”
巴里北站	俺も淋しかったよ（我也很寂寞）
テルトル广场	俺につかまれ（抓紧我）
カフェ	仕方ないな（真没办法）
美树的住所	俺がついてる（有我在）
美树的住所	可爱い寝间着だな（真是可爱的睡衣）
エッフェル塔	妹を頼む（妹妹就拜托你了）
バー	
小次郎的住所	

美树 10月2日 上午

移动场所	备注
美树的住所	病院に立ち寄り（去了医院）
シャノワール的乐屋	
ステージ	计量最高时拍手
任意场所移动8次	
ステージ	巴里华击团·花组、出击せよ！（巴黎华击团·花组、出击、）
花屋	
公园	
水边の桥	可以将部分物品转交给小次郎
美树的住所	保持沉默

©SEGA ©RED ©SEGA WOW/SEGA

小次郎 10月2日 上午

移动场所	备注
日本大使馆	身の上话を闻く（问问对方的出身） 气にするな（不用在意）
警察署	使用ロベリア的照片
市场	手传う（帮忙）
カフェ	好きなだけおごってやる（我请你） 气にするな（不用在意）
シュペングラの会社	调查右下角的白纸
レストラン	使用被害者的照片
バー	距離をつける（疏远） 一杯饮む（来一杯）
公园	
水边の桥	
エッフェル塔	
バー	
シャノワール	
シャノワール的バー	

美树 10月2日 下午

移动场所	备注
乐屋	鏡大计量
ポ　チ	探侦の素质があるんですね（拥有侦探的素质啊）
花屋	
カフェ	
レストラン	
市场	
バー	
教会	
美树的住所	

小次郎 10月3日 上午

移动场所	备注
小次郎的住所	すまないな（不好意思）
警察署	
カフェ	气にするな（不用在意）
エッフェル塔	使用被害者的照片
隐れ家	调查抽屉、之后使用螺丝刀打开上面的抽屉
墓地	一绪に墓参りをする（一起扫墓）
美树的住所	
サンテ刑务所	大变なんだな（真是要命啊） 快适そうだな（好像很愉快嘛） いや、考え过ぎだな（不，想得太多了）

美树 10月3日 上午

移动场所	备注
美树的住所	ブラボー（喝彩）
教会	
孤儿院迹	违います（不是）
スタンダール邸	
教会	
スタンダール邸	
シャノワール的秘书室	
小次郎的住所	调查桌子

小次郎 10月3日 下午

移动场所	备注
スタンダール邸	调查杯子、眼睛、脖子、血字、衣服
	俺は犯人じゃない（我不是犯人）
警察署	先保持沉默，之后坚持选“俺は杀してない”
	使用黑玫瑰

美树 10月3日 下午

移动场所	备注
警察署	
レストラン	使用被害者的照片
花屋	使用被害者的照片、蝶のブローチ
サーカス	使用“女性の似颜绘”
市场、バー	使用“女性の似颜绘”
教会	
墓地	使用“女性の似颜绘”
图书馆	使用“女性の似颜绘”
ブルーメール邸	
警察署	

小次郎 10月4日 上午

移动场所	备注
警察署	感谢する（感谢） 妹を心配してくれるのか？（你在担心我妹妹吗？）
墓地	ふざけるな（别开玩笑了）
サンテ刑务所	ある（有）
バー	
美树的住所	保持沉默
バ	
教会	
孤儿院	使用问题の写真

美树 10月4日 下午

移动场所	备注
警察署	
市场	
レストラン	
小次郎的住所	

小次郎 10月4日 下午

移动场所	备注
大使馆	使用“ブローチの复制”
水边の桥	
シャノワール	
理化学研究所	尊敬に值するな（值得尊敬）
シャノワール	使用“ブローチの复制”
ロビー	
小次郎的住所	调查鞋子
シャノワール	使用美树的鞋子

美树 10月4日 下午

移动场所	备注
牢房	多调查几次门后使用“蝶のブローチ”
职员室	调查更衣柜
过道	在门边使用“手书きメモ帐”

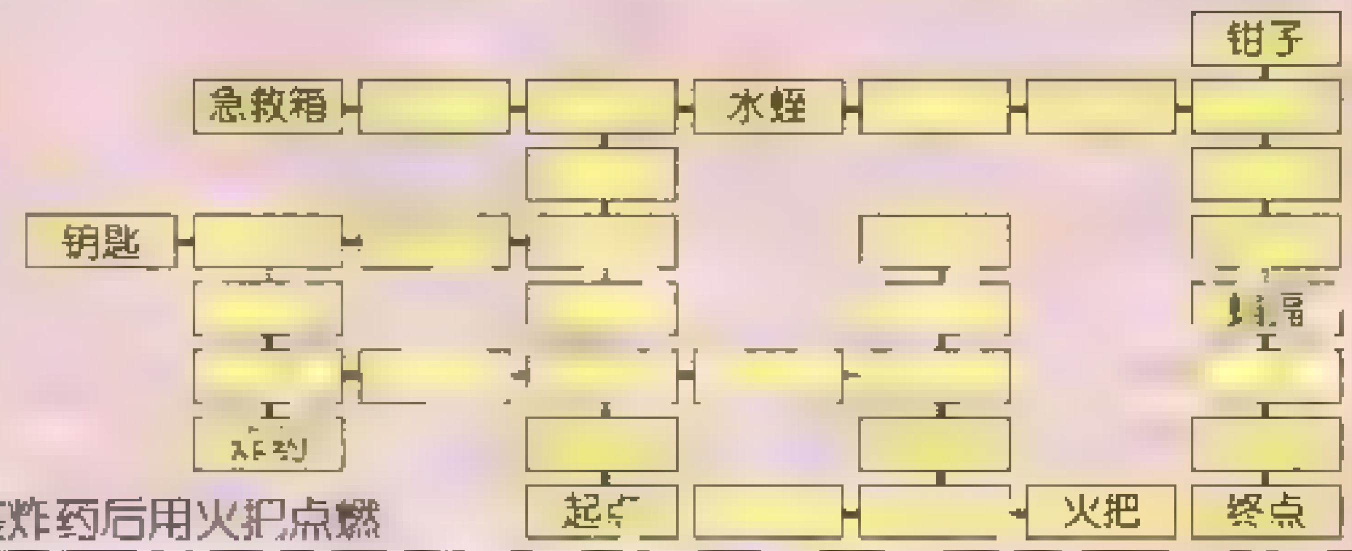
小次郎 10月4日 晚上

移动场所	备注
森林	中等力度 气にするな（不用在意）
シャノワール的秘书室	
陆军统辖本部	一绪に动きたかったんだろ（一定是想与你一起工作吧）
巴黎圣母院	使用双眼镜
巴黎圣母院	头两个选项均可
列车	铳を舍てる（将枪丢掉） 寻找紧急刹车装置时，调查右下角的铁板

洞穴中

请参照地图

1. 取得火把
2. 取得钥匙
3. 取得急救箱
4. 取得钳子
5. 取得炸药
6. 在终点处安装炸药后用火把点燃



文：卡伦

樱大战物语 神秘的巴黎剧情小说（上）

序章

9月3日，上午，美树

“亲爱的哥哥，你还好吗？我来巴黎已经有三个月了，现在一切都很好。在这里做舞女的修行虽然非常辛苦，但我却觉得十分充实……”

清晨的阳光照耀在巴黎的每一个角落上，这座美丽的花之都又在和平与安宁中迎来了新的一天。而在离夏诺瓦尔歌剧院不远处的一间公寓内，一位刚刚起床的少女正在梳妆打扮着。

“唔，蝴蝶结的位置似乎不太对呢。”少女对着镜子仔细端详着自己的着装，似乎很在意自己今天的打扮似的。

一转眼间，距离明智美树一个人任性地从日本来到巴黎留学，已经过了三个月了。自从10岁那年她观看完戏剧《巴黎的恋人们》之后，便被帝国歌剧团那精彩的演出及戏剧的魅力所深深吸引住了。而也正是从那时开始，她确定了自己要成为一名舞女的人生目标，六年后的今天会来巴黎留学也正是因为此。不过，虽然说对自己的舞技也是有着一定的自信，但古兰·玛院长在众多与其水平相差无几的学员中一眼就挑中了自己，导致一来就能进入著名的夏诺瓦尔歌剧院并成为见习舞女这件事也是令其颇感意外呢。她也曾为这件事问过古兰·玛，但那位慈祥的婆婆却只是微笑着说了一句话。

“你有着与生俱来的天赋。”

天赋？虽然自己不这么认为，但当听到这句话时还是感觉蛮高兴的。

同室的艾尔莎是早于自己九个月进入夏诺瓦尔的见习舞女，尽管认识时间不长，但两位少女很快就成了无话不说的好友。对于有着小女孩脾气的美树来说，开朗活泼的艾尔莎就仿佛是她的姐姐一样，而在这几个月中，美树和歌剧院内的其他人也全都熟悉了，虽然说大家就如同家人一般都对其非常照顾，不过，每当一个人独处的时候，她还是不由得会想起远在日本的哥哥小次郎。自从4岁时父母不幸身亡以来，她便一直与哥哥小次郎相依为命。像这次离开这么长时间还是从未有过的事情。虽然对自己非常温柔，不过哥哥平时对别人无论说话的方式或是态度均十分冷漠，完全不在意他人的一切，似乎是懒得和他人交往似的。

“不知哥哥现在在做些什么呢？”

她望着窗外，喃喃说道。而就在这时，身后传来的另一个女孩的声音打断了她的思绪。

“喂，美树，别在镜子前发呆了好吗？”

“啊，对不起。”被称为美树的女孩急忙回头，一个银发的女孩正在身后冲她慢慢摇着头。

“拜托，我都等了好久了。”

“抱歉抱歉，艾尔莎，已经好了。”

“咦！”艾尔莎好像发现了什么似的，忽然指着美树的脸喊道，“嘴边有果酱呢。”

“啊，不会吧！”美树慌忙用手去摸嘴边，但却什么都没有摸到。而此时耳边却传来了艾尔莎的笑声，这时她才知道又一次被自己的室友戏弄了。

“真是的，艾尔莎最讨厌了。”美树嘟起了嘴，假装生气地扭过了头去。

“好啦好啦，今天你好像格外高兴啊，吃了什么不好的东西了吗？”

“没什么，只不过……梦见了好久不见的哥哥呢，今天一定会有好事发生的，嗯，一定！”

“唉……”艾尔莎摊开双手，故作成熟状说道，“现在的小姑娘啊，说得那么肉麻……我说，你不会是把哥哥当成自己未来的结婚对象了吧？”

“才不是呢！”美树极力辩驳道，但当看到艾尔莎那略带笑意的表情后，她的脸却微微地红了。“别说了，再不走就要迟到了。”当发现艾尔莎想继续这个话题时，她连忙抢先说道。

艾尔莎耸了耸肩，一副“这次就放过你了”的样子。“好……吧，那么，目标——夏诺瓦尔，启程！”

在与居住在同所公寓的丝和美露告别后，两人向着夏诺瓦尔歌剧院的方向走去。

公寓与夏诺瓦尔的距离只有不到一千米，因此，没过多久，美树和艾尔莎便来到了那所全法国最负盛名的大剧院。

“美树，艾尔莎，早上好啊。”

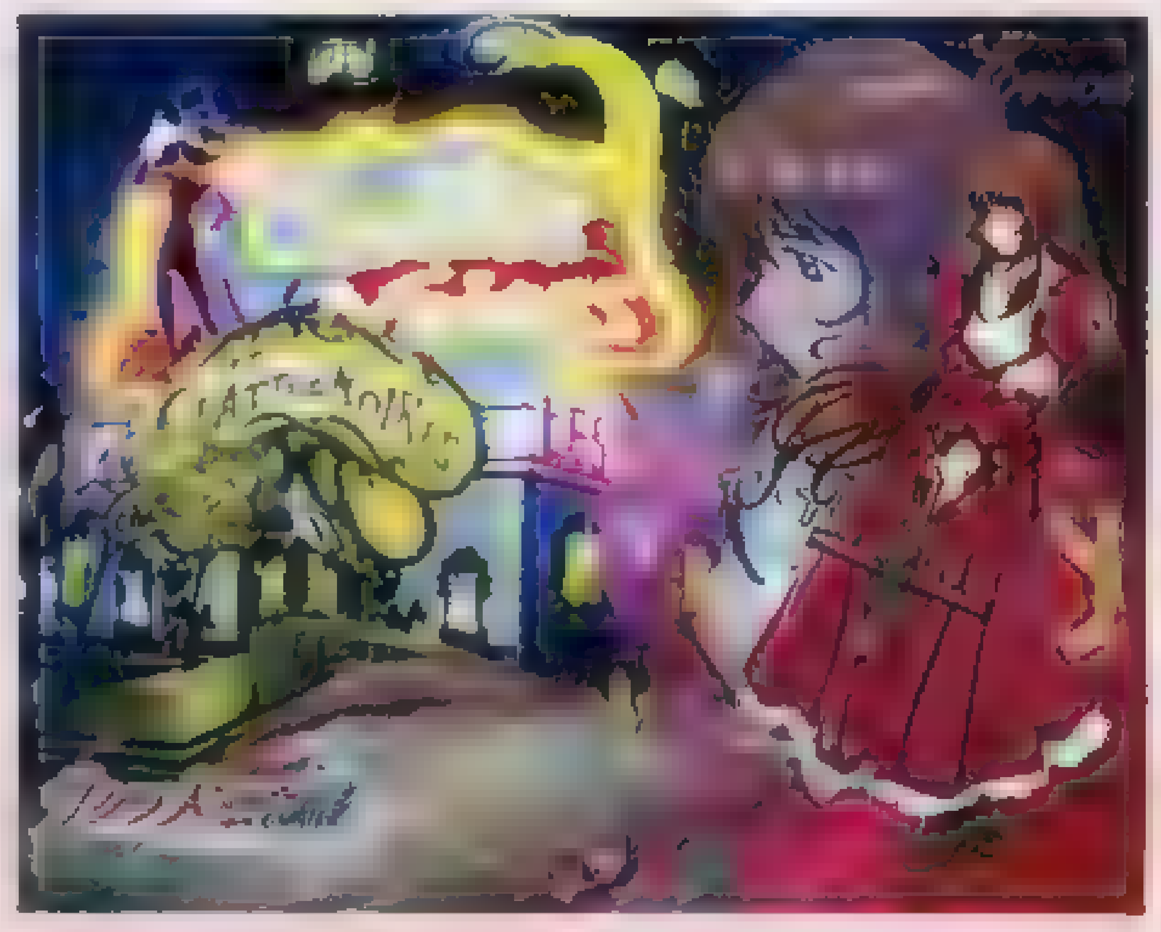
当两人刚步入歌剧院大门时，便听到身后传来的少女欢快的问候声。她们回头看去，看到的是一位身着红色修女服的棕发少女。

“早上好，艾莉嘉小姐。”美树和艾尔莎同时点头礼貌地回礼道。

被称为艾莉嘉的少女是夏诺瓦尔歌剧院的王牌之一，她与哥古妮戈、古妮西露、罗比莉雅和北大路花火并称为夏诺瓦尔五大明星。虽然说她们在巴黎几乎是人尽皆知，但难得的是，她们却没有一点大明星的架子。不过，即使如此，像美树和艾尔莎这样的见习舞女在面对她们时，还是有着那么一种敬畏感的。

“啊，今天的天气真好呢。为了这美好的天气，一起向神祈祷吧！”

面对突然凑过来的艾莉嘉，两人都吓了一跳，不过，



当事人似乎完全没有觉察到这一点，接着自顾自地说道：“不过，怎么还不来呢？”

“艾莉嘉小姐在等人吗？”艾尔莎问道。

“嗯，是古妮西露的客人，为了迎接他，我从刚才起就在这里等着了，按说早该来了啊，我脚都快站麻了……”

“那个……”艾尔莎扭头对美树小声说道，“再不走的话就要迟到了。”

美树点了点头。在向艾莉嘉告别之后，两人一同来到了乐屋，其他人好像还没有来似的，在乐屋里化妆的只有同样身为见习舞女的凡妮莎。

“对了，你们俩听说了没有。”看到两人进来后，凡妮莎说道，“今天好像有重要的客人要来呢。”

“是古妮西露小姐的客人吗？”艾尔莎说道，“刚才听艾莉嘉小姐说过了。”

“不过，那个客人是干什么来的，为了看公演吗？”美树不解地问道。

“我听说那人来的目的是想对歌剧院进行很大一笔数额的赞助，如果没记错的话，好像是个青年企业家吧。”

“啊，不错嘛。”听到这里时，艾尔莎一下子来了精神，“是个金龟婿哦。”

“真是的，艾尔莎又来了。”

“当然是结婚之后马上就离婚喽。”艾尔莎摊了摊手，得意洋洋地说道，“而且还可以向对方要损失费呢，女孩子有这种特权真好。”

“又在说疯话了。”美树撇了撇嘴，知道这又是好友在开玩笑，“不过，艾尔莎的身材真的很好呢。”

“那当然咯，尤其是比起某个贪吃鬼来说更是如此。”

“……艾尔莎最讨厌了！”

“好啦好啦，开玩笑的，美树的身材也不错的。”看到美树扭过头去不理自己，艾尔莎笑着凑上前去说道，“虽然还没有完全发育成熟，不过总有一天会变成艾莉嘉小姐那样哦。不止是身材，成就说不定也会相当呢。”

“……没可能的。”美树摇了摇头，“我来这里只不过是三个月而已，艾尔莎也只有一年吧。”

“嗯……不过，我来之前可是抱着很大的梦想的呢。仔细想想，现在身为夏诺瓦尔台柱的五个人，其中有四个都是一来就成为TOPSTAR的呢，有着那样的先例，所以我们的梦也并不是不可能的事情呀。”艾尔莎拍了拍美

树的肩膀，信心十足地说道，“我可不想一直只当伴舞的呢。”

“抱歉，说什么‘一直当伴舞的’，在我面前说这种话，你们也该考虑一下已经来这里三年的我的立场吧。”凡妮莎故作恼火状说道。

“啊啊，那种小事就别计较了，别放在心上。”艾尔莎连忙笑着挥了挥手。

“好像聊得很开心啊。”此时，从门外传来了一个女孩的声音。乐屋内的三人同时扭头看去，映入眼帘的是身为古兰·玛院长秘书的美露的身影。

“美树小姐和艾尔莎小姐，院长让你们俩到支配人室去一趟，似乎找你们有些事情。”

“院长？”美树有些意外，不太明白为何古兰·玛找自己有什么事情。她和艾尔莎面面相觑，脑中都在快速思索着自己是否做错了什么事情。

“放心好了，好像不是什么坏事，刚才院长给我说话的时候表情很平静的。”察觉到两人心思的美露笑着说道。

几分钟后，两人来到了支配人室，而那位有着贵妇人气质的古兰·玛院长正在那里等着她们。刚才还神采飞扬的艾尔莎在面对这位歌剧院内最有权势的夫人时也变得就如同温顺的小猫一样。

“美树，艾尔莎。我正在等你们呢。”看到两人进来后，古兰·玛和蔼地说道，“不多说废话了，我想问一下，你们现在是否做好在垫场戏（在歌剧前为了不让等待的观众感到无聊而进行的表演）中进行演出的准备了呢？”

“垫场戏？”两人大吃一惊。“我们？”

“嗯？这里还有别人吗？”

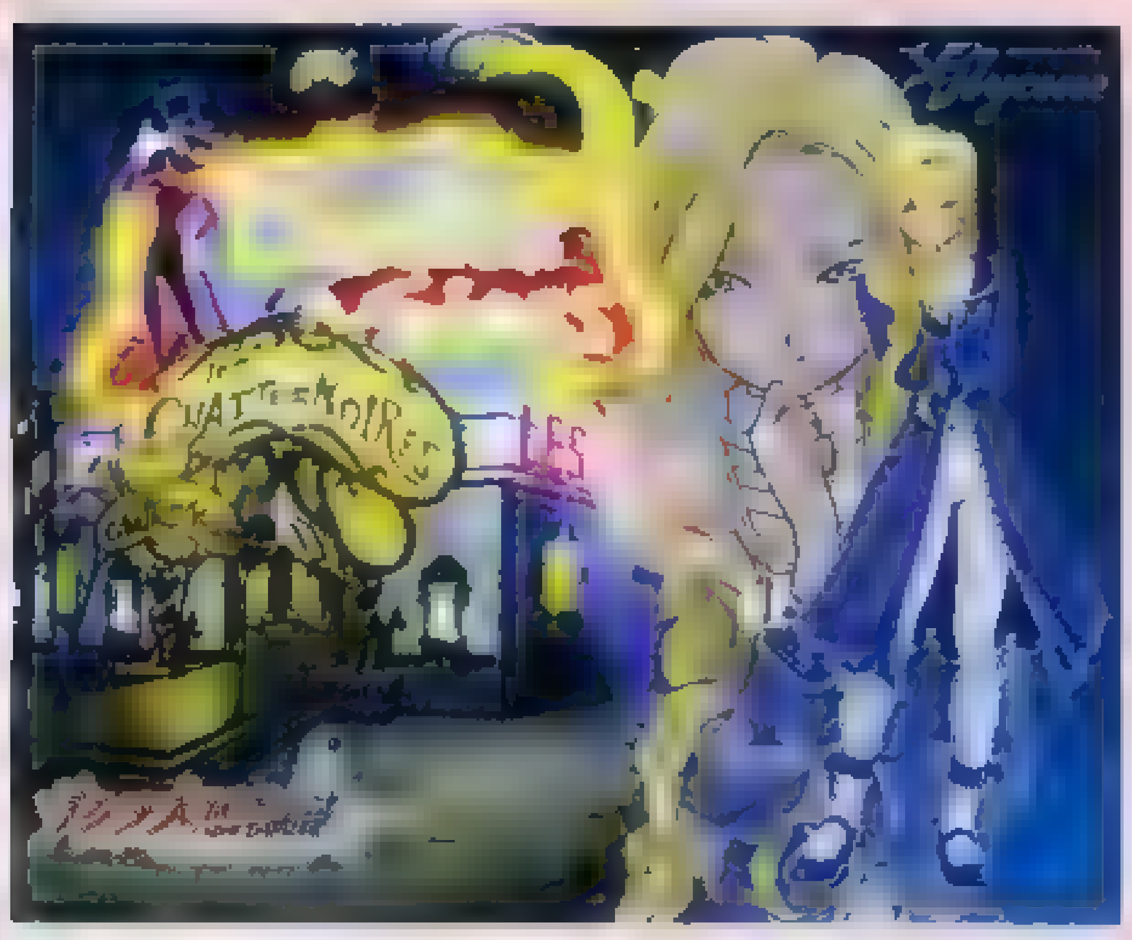
两人对望了几秒钟后，兴奋的表情溢于言表。“当然，我们都做好准备了！”

“是吗，那样就好啦。”古兰·玛露出了微笑，“虽然是垫场戏，不过也不轻松呢。距离演出还有一个月，在这段时间内，你们就好好练习一下吧。”

当从支配人室退出来之后，艾尔莎再也掩饰不住自己的兴奋，她一把将美树抱起来转了两圈才将其放下，高兴地喊道：“听到了吗？垫场戏，是垫场戏啊！我们终于结束自己的伴舞生涯了！”

“我也不敢相信自己的耳朵。”美树直到现在还觉得现在好像是在做梦一样，“艾尔莎就还算了，像我这样的新人竟然也能……”

“好啦好啦，不用多想了。果然像美树说的那样，真的有好事发生了呢！”



“嗯，都是托哥哥的福呢！”

“……算了，就当你说的是对的吧。”艾尔莎看着美树，脸上露出了狡黠的笑容，“不管怎样，为了纪念这个革命性的事件，今晚一定要大大地庆祝一下！地点嘛……就在香榭丽舍餐厅吧。好，就这么决定了，我先回乐屋准备一下，今晚之前在那里集合吧！”

说完之后，艾尔莎不等美树回答，便蹦蹦跳跳地离开了。只留下美树一个人孤零零地站在支配人室前。

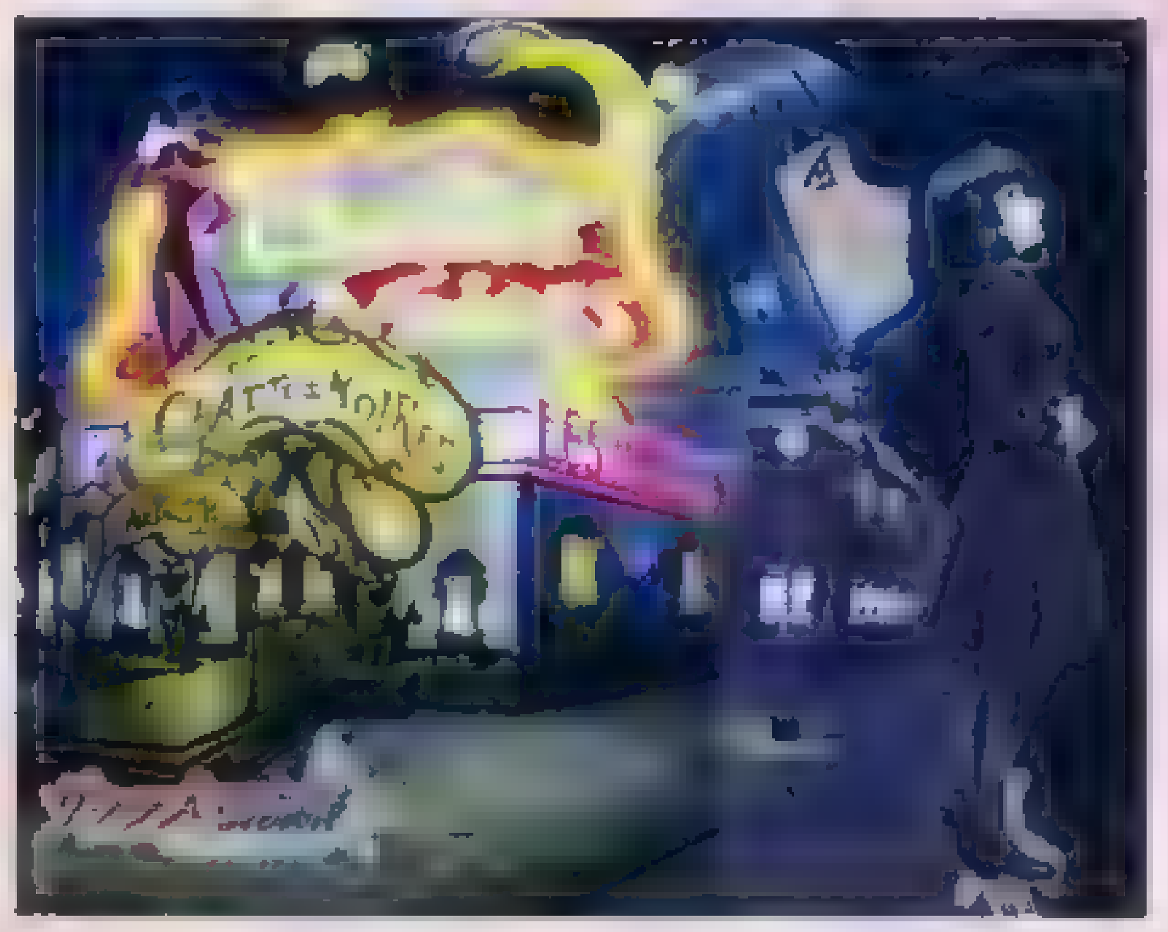
“似乎……不错呢。”在呆立了一分钟后，美树小声对自己说道，脸上露出了灿烂的笑容。

由于不需要再进行练习了，因此美树便在歌剧院内闲逛了起来，看来院里的其他人也都知道了这个消息，纷纷向她表示祝贺。当走到会客室附近时，谈话声传入了她的耳中。她好奇地凑上前去，看到的是古妮西露以及一个身穿红色西服的男子的身影。

“是谁？”古妮西露察觉到了背后的动静，扭头问道。当看到对方是美树后，她微微皱了一下眉头，说道：“美树啊……现在我正在这里接待客人，擅自进来有些失礼呢。”

“对不起……”自知不对的美树垂下了头。

“算了，古妮西露小姐，没关系的，像这样可爱的小姐来到自然是欢迎之至。”那个男子凑上了前来，脸上堆



满了笑容，“初次见面，我是海因茨·休拜克兰。”

“啊，我叫明智美树，请多关照。”

“海因茨先生出生于德国，不过现在已经进入巴黎的上层社会了。”古妮西露介绍道，“在蒙马特（巴黎北部的山丘地带，1860年被划入巴黎市，也是夏诺瓦尔歌剧院的所在地）一代具有相当的影响力，他以前也曾帮我们巴露米娜家做过一些事情。”她将头转向海因茨，说道“刚才我向你说的你投资夏诺瓦尔的前提条件不要忘记了。”

“当然当然。”

古妮西露走到美树身边，小声说道：“这个男人相当好色，小心一点。你先出去吧，也提醒艾尔莎注意一下。”

美树点了点头，在离开会客室之前，她又看了海因茨一眼。虽然说这个男子的穿着确实像个贵族，但美树却不由自主地对其有种抵触感，至于为何会产生这种感觉，这要到一个月后她才能知道了……

巴黎，虽然只来了三个月，但美树已经深深爱上了这个美丽的城市。凯旋门、香榭丽舍大街、附近的小公园、教会……不过，由于种种原因，世界闻名的埃菲尔铁塔她却一直没有去过。正好今天有空，更何况，下午又有一件高兴的事发生在她的身上。因此美树才决定趁此机会到塔上去看一下。不过令其意外的是，在铁塔的最上方观光处她竟然碰见了艾尔莎。

“什么，院长要出钱让你把哥哥请来看你的演出？”艾尔莎不敢相信地问道，当看到美树高兴地点头后，她的脸上也露出了笑容。不过，她似乎想到了什么似的，表情又黯淡了下来。“真好呢……不像我，没有任何亲人会来看我的首场演出……”

“艾尔莎……”美雪一时语塞了。艾尔莎从小便生长在孤儿院，甚至不知道自己的父母是谁。她想安慰一下自己最好的朋友，但却不知该如何开口。可当她抬起头来时，却被艾尔莎做的鬼脸吓了一跳。

“那·有·什·么。”艾尔莎刚才脸上的阴郁已一扫而光，她摊开双手，笑着说道：“有全欧洲100万的艾尔莎FANS在背后支持着我呢，我可不在乎！”她耸了耸右肩，将目光转向了黄昏下的巴黎。

“看，多么美丽的巴黎，能生长在这里真是太好了……”艾尔莎眺望着远方的景象，思绪仿佛去到了很远的地方，“虽然已经记不清父母的长相了，不过对于我而言，巴黎的所有人都是我的亲人。每当夜幕将临时，我总会来到这里欣赏都市的风景，任温柔的风在耳旁吹拂着。真希望能以一个巴黎女孩的身分，永远生活在祥和安宁的这里……”

“艾尔莎……”

“好了。”艾尔莎拍了拍手，“时间不早了，一起去香榭丽舍餐厅吧。”

不久之后，两人便来到了餐厅并开始愉快地庆祝起来，但令美树意外的是，竟然会在这里遇见海因茨·休拜克兰，而且，她好像是专门为艾尔莎而来的。

“竟然知道我的名字。怎么，你也是我的FAN吗？”

“当然，所以我才会请求院长允许我和你碰面呀。”

听到这句话后，艾尔莎的表情变得有些复杂。“难道说……我和美树之所以会在垫场戏中进行演出，也是因为你出了钱的缘故吗？”

“啊，说到钱的事就太见外了呀。”海因茨摆了摆手，脸上依然挂着那种令人不舒服的笑容，“身为你的FANS，我只是想尽自己的力量帮小姐一下而已。”

“是吗，有钱人还真是好呢。”艾尔莎冷笑了一下，将手中的那杯酒一饮而尽。美树担心地看着自己的好友，虽然从表情上看不出什么来，但此刻艾尔莎的手正微微地颤抖着。她能体会到艾尔莎现在的心情，因为她心里想的也和她一样。本来以为是靠自己的努力才能进行演出，没想到却是因为别人出钱的缘故，这对于刚才还信心十足的两人来说确实是个不小的打击。

“那么，艾尔莎小姐，能否占用您一点宝贵的时间呢，我想单独和您聊几句。”海因茨欠下身来，做出了“请”的姿势。

艾尔莎点了点头，站起了身来。“抱歉，美树，等我一下，我一会儿就回来。”

看着艾尔莎离去的背影时，美树的心头突然涌上了一种不祥的预感，就仿佛朋友这次过去以后就永远都无法再重逢一样。她张嘴想叫住艾尔莎，可银发的女孩已经同海因茨消失在了餐厅的另一边。美树垂下头去，极力想令自己的心情平静下来，但全身却不由自主地微微颤抖着。这种不安，甚至可以说是害怕的感觉，一直到五分钟后听到那熟悉的声音后才消失不见。

“艾尔莎！”美树高兴地站起身来来，一把抓住了朋友的手。

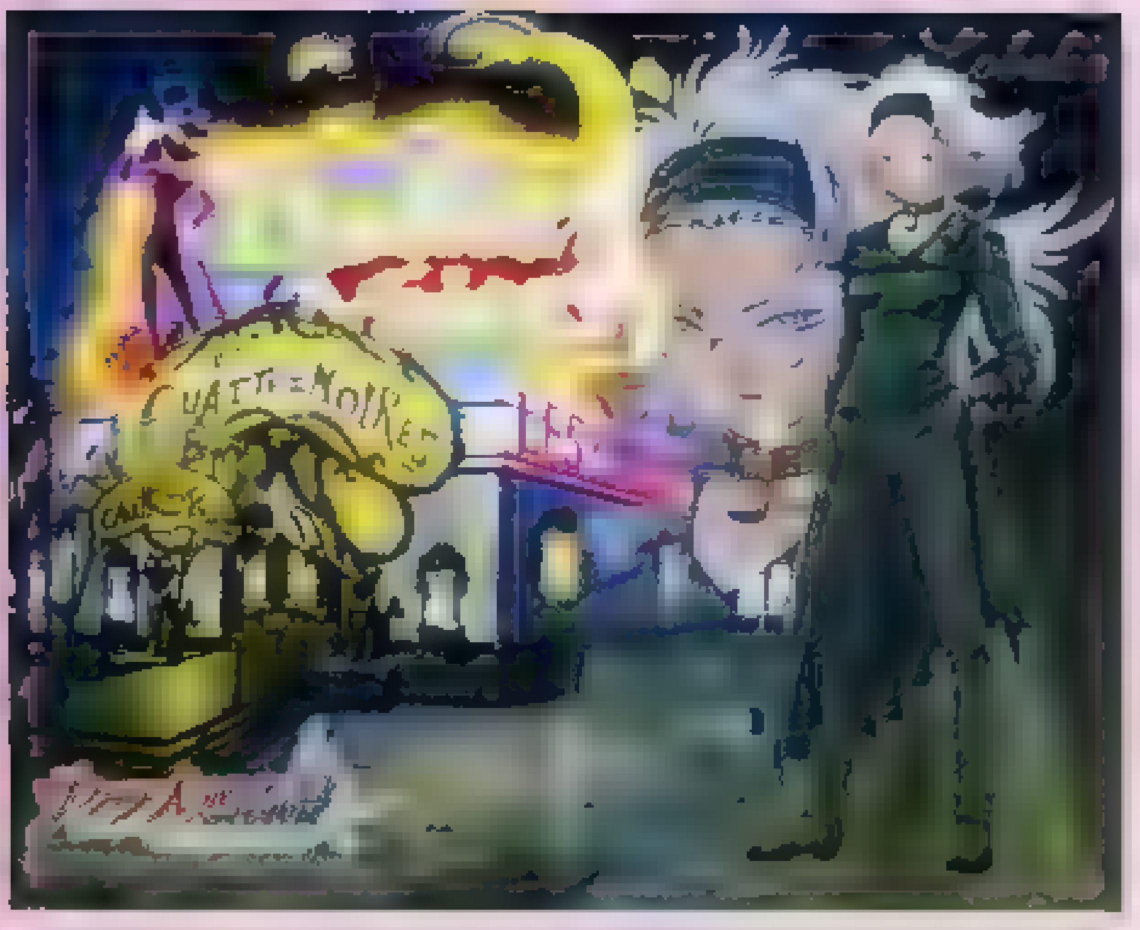
“怎么了。”奇怪于美树举动的艾尔莎用另一只手的食指轻轻敲了她的头一下，“好了，你先走吧，那个家伙已经帮我们付过账了。”她向身后望了一眼，美树扭头看去，映入眼中的是站在门口处的海因茨。“我今晚大概会很晚才回去，你不用管我，先睡吧。”

“艾尔莎……”

“切，干吗一副担心的样子，我没事的。”艾尔莎笑着说道，不过美树却依稀觉得那笑容中似乎隐藏着些什么似的。“今天被讨厌的人打扰了，另外找时间再一起庆祝吧。”

艾尔莎拍了拍美树的肩膀，和海因茨一同离开了餐厅。美树目送着两人远去的背影，呆坐了好几分钟后，只得无奈地起身返回了公寓。

“亲爱的哥哥，你还好吗？我来巴黎已经有三个月了。现在一切都很好。在这里做舞女的修行虽然非常辛苦，但我却觉得十分充实……”



坐在桌前，美树又写起了昨晚未写完的那封信。

“……我和同一房间的艾尔莎成为了好朋友，每天都非常开心。其实……美树一个月后就要进行自己的第一次登场演出了，当然是和艾尔莎一起，直到现在，我心里还感到惴惴不安呢。我非常希望哥哥能看到美树在那大舞台上的身影，因此，我才会把这张支票放在信封中一同寄给你。这是美树一生中最大的心愿……请来巴黎一次吧，哥哥！”

在法国许下愿望的、你的美树

夜色已深，月光下的巴黎在今夜显得是如此的神秘而宁静……

第一章

美树寄给哥哥小次郎的信近一个月后，故事从小次郎来到巴黎时开始了。

10月1日，上午，小次郎

驶往巴黎北站的火车伴着呼啸声在两侧的绿色平原间穿梭而过。明智小次郎坐在靠窗的座位上，百无聊赖地将目光投向窗外快速闪过的树木及山峦，在其上衣口袋中，还依稀可以看到信封露出的一角。

20多天前收到的妹妹的这封信确实让小次郎颇感意外，在考虑了一下后，他还是决定来巴黎一趟看看妹妹在这里究竟过得怎样了。作为美树惟一的血亲及监护人，在父母双亡之后，他为了妹妹将来的生活曾尝试了各种各样的工作和职业。并在一段不长的时间内参加了海军。退役后，小次郎从纽约辗转到了伦敦，而在回国后，他认识了金田金四郎，成为了“红蜥蜴侦探”，并且开设了属于自己的“明智侦探社”。不过……

“完全没有顾客上门啊……”

小次郎想到这里，鼻子微微哼了一声。虽然说对自己的能力有绝对的自信，但别人似乎并没有这种看法，再加上自己又懒得去改变他人的想法，因此才会……

“请问一下……”

女子温柔的声音将他从思绪中拉了回来，他扭头一看，一个身着黑衣的美丽少女正站在自己的座位旁边，似乎有什么事情想和自己商量。从外表上看，大概也是东亚一代国家的人吧。

“抱歉，请问我能坐在您的旁边吗？”

“啊，当然，请。”

“非常感谢，那么，失礼了。”少女极有礼貌的言行给小次郎留下了非常好的印象，很明显那是受过良好教育的人才会拥有的举止。

大和抚子——小次郎的脑中不由得涌现出这个词语。

“请问您是一个人旅行的吗？”少女坐下来后，微笑着问道。

“嗯，没错，你呢？”

“一样呢。啊……”这时，女孩好像突然觉察到了什么似的，一抹红晕浮上了她的面颊，“抱歉忘了介绍自己了，我的名字是北大路花火。您好象也是日本人吧，可以知道您的名字吗？”

“明智小次郎……”

“明智先生……”听到这个名字后，花火的表情似乎有些困惑，当从脑中搜索到相关的信息后，她惊讶地问道：“难道说……是美树小姐的哥哥吗？”

小次郎一惊，疑惑地问道：“你认识美树？”

“是的，我和美树小姐一样都是夏诺瓦尔歌剧院的人。”

“这样啊。”小次郎的嘴角露出了一丝笑容，“我妹妹一定很让你们操心吧。”

“哪里的话，美树小姐是个很活泼有趣的人，在歌剧院内很受大家的喜欢呢。”花火轻轻摇了摇头，笑着说道，“说了这么长时间，小次郎先生一定有些口渴了吧。我泡杯茶给您润润嗓子如何？”

看到小次郎点头后，花火从随身带的挂袋中取出了茶叶包，然后细心地沏了两杯茶。小次郎由于职业关系，过去也曾和一些日本的名门闺秀有过接触，但花火的茶道知识及手法却明显胜过她们一筹。

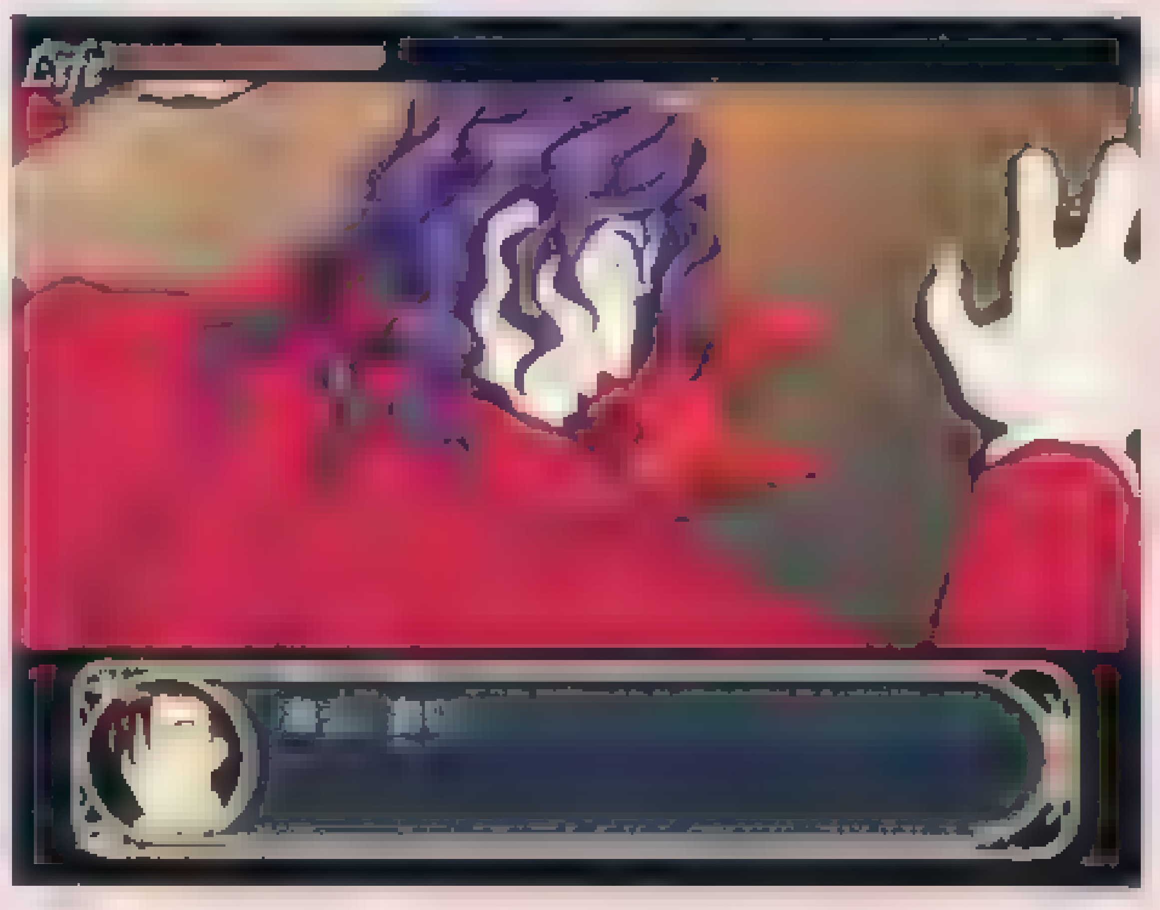
看到小次郎接过自己递上的茶杯后，花火说道：“只是粗茶而已，请不要嫌弃。还有，茶稍微有些烫，您小心一些。”

小次郎轻轻呷了一口，只感到一阵芳香自喉咙直沁入心脾，让人感觉到心旷神怡。

“茶非常不错呢。”小次郎由衷地赞叹道，随即一边和花火聊着妹妹的事情，一边慢慢将茶喝了下去。不过，没过多久，小次郎便感到身体不对劲了。

其实也不是什么大问题，只不过……是人在喝了许多水之后必然会出现的生理反应而已……

在胡乱对花火找了个理由后，小次郎匆匆离开客厢来到了卫生间。但当打开卫生间的门后，他看到的却是一幕令人震惊的影像……



卫生间内，一个身着红色西服的紫发男子一动不动地倒在地板上，鲜红的血液自其身下缓缓流出。职业的本能令小次郎迅速蹲下身去查看男子的情况，但令其失望的是，男子的脉搏已经消失了，从血液的情况及现场的情况看来，死者遇害应该还不到十分钟，而令其致死的原因，则是后颈上直刺入延髓的一处伤口。从伤口的大小及位置来看，凶器应该是件非常锐利细小的物体，而凶手毫无疑问有着职业杀手的水平。

此时，列车即将抵达巴黎北站的广播声响了起来。

“……还是让巴黎警方来处理吧。”小次郎吐了口气，正要站起身来，但死者头边的一件本来不该出现在这里的物品吸引了他的注意力。

那是一朵黑色的玫瑰。

当然，现在的小次郎是不可能知道死者的名字的，也不知道自己的妹妹和这个倒霉的男子有过几面之缘。

德国年轻企业家，海因茨·休拜克兰……

“唔，你就是第一个发现尸体的人吗？”在巴黎火车北站的出口附近，接到通知匆匆赶来的警长吉姆·艾皮昂用手摸着下巴，严肃地询问着站立在自己面前的日本人。“别骗我了，凶手不就是你吗？”

小次郎叹了口气，无奈地摇了摇头。看来虽然国家不同，但警察在处理这种事情的手法上还是挺相似的嘛。这样想着，他刚打算开口讽刺一下这位警官，但听到消息后赶到此地的花火却没有让他的打算付诸实现。

“艾皮昂警长，这个人不是犯人。”花火说道，“明智先生和夏诺瓦尔歌剧院有着一定的联系，绝对不可能是凶手，这点我可以保证。”

“啊，花火小姐，您也在这里啊？”艾皮昂摸着后脑勺，讪讪地说道，“不不，怀疑首位发现现场的人只是搜查的铁则而已……既然花火小姐都这么说了，那应该就没说什么问题了。不过……”他将头转向小次郎，“你还是要跟我回警局一趟录一下口供。”

“请放心好了，不会有事的。”花火说道，“我保证很快您就会离开那里，还有，我会将您抵达的消息告知美树小姐的。”

无奈之下，小次郎只得跟随艾皮昂来到了巴黎警局。在审讯室内，艾皮昂明显还没有消除对小次郎的怀疑。但正当他准备大张旗鼓地对其进行盘问时，日本驻法国大使馆的迫水典通大使在从花火那里得知消息后赶来了，虽然艾皮昂百般不情愿，但在收到请愿书之后也只好无奈地将小次郎引渡给了日本大使馆。

“阁下就是金田金四郎的剧本《红蜥蜴》中那位明智小次郎的原型吗？”当抵达大使馆之后，迫水问道。很明显，之前他已经对小次郎的身分进行了一番调查。

“……没错。”

“我曾看过由桐岛蕉小姐主演的那出戏剧，剧中的小次郎先生是位潇洒的男子。与其相比，似乎本人要稍微冷淡一些呢……啊，抱歉失礼了。”迫水轻轻咳嗽了一声，继续说道，“我曾经查阅过阁下之前破获的几桩案子，您冷静的头脑及卓越的洞察力令在下深感钦佩，正是因为此……”

当听到迫水的话锋似乎要进行转变时，小次郎的胸中忽然涌现出一种不祥的预感。

“我想问一下，身为名侦探的您可否接受我的委托呢？”

果然想得没错……

小次郎耸了耸肩，冷冷地说道：“什么委托？我对政治方面的事情可没什么兴趣。”

迫水的脸色变得严肃了起来，说道：“你在火车上发现的死者最近经常进入于夏诺瓦尔歌剧院，我个人对他为何会遇害非常感兴趣。而且，你也不想输给那个艾皮昂警长吧？”

“……”

“其实，我对侦探这个职业也是很向往的呢。巴黎的警察对日本的名侦探，真是想想就令人兴奋啊……”

“……”

“当然，我会给与阁下相应的报酬的，不知你是否愿意接受这项委托呢？”

虽然说小次郎非常想拒绝，但在近几个月都没有顾客的情况下，现在的他已经没有多少可动用的资金了，美树寄来的支票上的金额只够其来回的费用，不管怎么说，在巴黎的这段日子里总不能靠妹妹养活自己吧。

“……好吧，我接受。”

“果然不愧是名侦探。”迫水赞许地说道，他从口袋中拿出一把钥匙递给了小次郎。“关于委托的具体事宜我们明天再进行详谈。这是为阁下准备的房间的钥匙，你刚来到巴黎，一定已经很累了，早点回去休息一下吧。啊，对了……”他连忙叫住准备转身离开的小次郎，将一支签字

笔和签名板交给了他。

小次郎接过这两样东西，仔细端详了一下，但并没有发现什么异常，他抬起头，疑惑地问道：“这和委托有什么关系吗？”

“不不，其实……我是你妹妹的忠实FAN。所以，如果有机会的话，请帮我向美树小姐要个签名吧。”

“……”

走出巴黎大使馆后，小次郎抬头仰望天空，蔚蓝的天空加上漂浮在其间的朵朵白云，远远看去，就仿佛是碧蓝海水与数个白色的小岛一般。

“这就是巴黎吗？”他把玩着那串钥匙，脸上露出了一丝苦笑，“对于初次来访的客人来说，还真是颇为新颖的待客方式呢……”

虽然说迫水让自己早点休息一下，但在经历了这些事之后，现在的小次郎已经一点睡意都没有了。由于还不想那么早就到夏诺瓦尔去，因此他便在巴黎市街上闲逛了起来。无意中，他来到了著名的小丘广场（Place du Tertre）。这里每天都聚集了上百位的画家和街头表演者，不少画家和学生们都会在街头替人作画及贩卖作品，充满了浓重的艺术气息。

正当小次郎四处张望之时，忽然间，一声惊呼令其浑身震了一下。他连忙扭头一看，但已经来不及躲闪那名迎面冲来的红衣少女了，两人撞了个满怀，还好小次郎及时抓住了一棵小树，才不至于让两人都摔倒在地。

“啊啊啊，真是太对不起了！”红衣少女急忙深深地向小次郎鞠躬道歉，“你没有受伤吧？”

“还好……”

“那真是太好了。”少女摸着自己的胸口，松了一口气。忽然间，她的精神好像振奋了起来，凑上前问道：“唐突地问一下，你是日本人吗？”

“确实很唐突，不过说对了。”

“难道说……是美树的哥哥不成？”

“……你也是夏诺瓦尔歌剧院的人吗？”

“啊，胡乱猜竟然猜中了！”少女高兴地喊道，“我是艾莉嘉·芳迪露，是美树的前辈。正如你所见，同时也是个修女哦。在这繁华似锦人潮涌动的巴黎，能与明智先生相遇一定是神的引导，让我们一同来感谢神对我们的恩泽吧！”

“……感谢你撞了我吗？”

“那是误会，误会。”艾莉嘉连忙摆手说道，“我只不过是从那边的坡道下来收不住脚了而已。啊，糟了！”她看了一眼手表，急忙说道，“再不走就来不及了。下次再聊吧，明智先生。对了，送你几张我们剧团演员的珍藏单人照吧，下次演出时一定要来捧场啊。”

她将照片塞到小次郎手中，还未等其反应过来，便急匆匆地消失在了广场的另一边。

虽然人长得蛮漂亮的，不过似乎有点傻乎乎的样子。在经过了几分钟的接触后，小次郎迅速对面前的这位少女作出了以上的结论。

“和这样的同事呆在一起……美树那家伙不会有事吧？”

他的脑中不由得出现了这种担心，尤其是在马戏团与正在和老虎嬉戏的哥古妮戈相遇后，这种感觉在小次郎的心底也越来越强烈了。来到巴黎还不到三个小时，竟然会与三位夏诺瓦尔的顶级明星不期而遇。难道真如艾莉嘉所言是神的安排吗？

小次郎一边走在附近小河旁的过道上一边胡思乱想着。与喧闹的都市比起来，幽静的这里也许更容易让其心情平静一些。不过，即使是在这里，依然有人打断了他的思绪。

“那边的先生，买本诗集如何？”

小次郎循声看去，一个一袭黑衣、头上戴着黑色蝴蝶结，看起来只有14岁左右的金发女孩正站在自己眼前，手中拿着几本书。虽然看样子是想要将书卖给自己，但从其脸上看不出一丝表情，只是盯着自己的眼睛而已。

由于忽然想起忘了带送给妹妹的礼物，所以小次郎便将诗集买了下来。

“谢谢，希望下次见面时能听到你对里面诗的感想。”女孩冷冷地说道，顿了一下，她忽然问道：“你是从事什么职业的？”

“唔，私家侦探。”

“不错的职业呢。给你一句忠告，想看清一件事情的真相，最好用自己的心去体会。”

“什么意思？”

“再给你一句忠告，当自己充分考虑过之后再询问他人。”

在抛下这句话后，少女便转身离开了，只把小次郎搞得一头雾水。他在原地定了几秒钟，莫名其妙地摇了摇头，向着夏诺瓦尔的方向走去。

不过，当来到夏诺瓦尔后，在门口接待他的却是秘书美露和丝。由于明天要举行演出的缘故，所以今天夏诺瓦尔是不会对外开放的。而刚才花火回来想告知美树消息时，才知道她已经出去了，因此花火便拜托两人在这里等小次郎到来。

了解了情况后，小次郎向美露要了美树公寓的地址，然后来到了不远处的公寓，但令其失望的是，等待着他的却是紧锁的房门。不过，就在其想转身离开时，身后忽然传来了一个女孩的声音。

“啊，发现哥哥了！”

小次郎回头一看，一个银发少女就站在自己身后，双手抱胸，微笑着看着自己。

“初次见面，我是美树的室友艾尔莎·芙萝贝尔。”

“哦，妹妹在信中经常和我提起你的。”

“哈哈，一定说了我不少坏话吧，美树从早上就一直在公寓里等她最心爱的哥哥，已经等得有些心急，因此便直接到车站去了。我回寝室准备一下欢迎仪式，哥哥你就先到车站反过来接一下妹妹如何？”

小次郎无所谓地耸了耸肩，再一次回到了巴黎北站。就在他东张西望时，美树欣喜的呼唤声传入了他的耳中。

“哥哥！”还没等小次郎回过神来，美树已经扑进了他的怀里，撒娇似的抱住就不肯放开了。

“喂喂，别人都在看着呢。”看到路人都停下了脚步注视着这边后，即使是小次郎也不禁有些发慌。

“好久不见了，哥哥！”美树松开手，高兴地说道。

“在这里过得还好吗？要来接我也不在信上说一声。还有，三餐现在是不是按时吃，没有再挑食吧？”

“因为、因为人家想早点见到你嘛。”美树嘟起嘴，一副不高兴的样子，“还有，别再把我当小孩子看了，我倒更担心哥哥你呢，一点都不会照顾自己。”

“放心好了，死不了的。”小次郎撇了撇嘴，满不在乎地说道。

“真是的……对了，哥哥，在巴黎的这段时间就住在我那里吧，洗衣和卫生什么的我来干就行了。”

“算了吧，你不是还有室友嘛，我已经找到住处，你就不用担心了。”

听到这句话后，美树失望的神情溢于言表，右脚慢慢在地上划着圆圈。“那么，哥哥到我的公寓来坐坐吧，我想介绍我的室友艾尔莎给你认识。”

“其实，我已经见过她了……”

“什么！”美树更生气了，“明明答应过要和我第一个见面的，骗人！”

面对此情此景，小次郎坚定地决定不把自己已经和夏诺瓦尔数位女孩碰过面的事情告诉妹妹。在哄了一阵，又请她吃过冰淇凌后，美树也总算又恢复了笑容。两人在经过商量后，决定先在附近转转再回公寓，但没想到，在河边的草地上竟然会与艾尔莎不期而遇。

“啊，这次发现的是情侣二人，难道说是要私奔吗？”

“……别开玩笑了……”

“不过哥哥和美树这么久还没回来，这不得不让我产生疑心呀。”

“我干吗要和哥哥一起逃？”

“那还用说，当然是担心你心爱的哥哥被我的魅力所吸引喽。”艾尔莎摊开手，笑着说道，“不开玩笑了，我们快点回去吧，美露小姐和丝小姐正在那里为哥哥的到来准备欢迎会呢。”

当欢迎会结束后，已经将近深夜了。在美露和丝回去休息后，房间里只剩下了小次郎兄妹及艾尔莎三人。

“哥哥已经累了吧？从下车后到现在还没休息过呢。”美树关心地说道。

“是啊是啊。”艾尔莎顺势开起两人的玩笑来了，“干脆今晚就和美树一起睡吧，美树一定会很高兴的。”

“讨厌，艾尔莎！”美树的脸一下子变得通红。

“时候不早了，我也该回公寓休息了。”小次郎看了看表，说道，“表演是明天晚上对吧？”

“嗯，哥哥一定要来看哦！”

“那当然，要不然你以为我是为什么来巴黎的……”

“……我在这里好像打扰你们了。你们兄妹俩一定有很多话要说，我先出去逛逛吧。”当听到两人的对话后，艾尔莎不知怎的情绪似乎有些低落。

“艾尔莎。”

美树想叫住自己的好友，但银发少女已经拉开了房门。她回过头，勉强笑着说道：“别担心，我一会儿就回来。”

当门关上后，小次郎扭头不解地问道：“她怎么了？”

“艾尔莎……明天不会有任何人来专门看她的演出……哥哥不用管这件事了，等她回来后我会道歉的。”

“嗯……我知道了。美树你早点休息吧，明天还有重要的演出呢。”

向妹妹告别后，小次郎离开了公寓。由于还未到自己习惯的睡眠时间，因此他便开始继续早上未完的蒙马特观光之旅。在逛了几处后，小次郎来到了埃菲尔铁

塔，而在塔最上方的观光处，他意外地看到了艾尔莎的身影。

那时的艾尔莎身体斜倚在防护网上，静静地看着夜晚被无数灯光照耀着的巴黎，脸上浮现出一种难以名状的寂寞之情。

看到此情此景后，小次郎本想立即转身离去让艾尔莎一个人静一下，不过，少女先行发现了他的存在。

“啊，哥哥，和美树的亲密接触结束了吗？”

“……刚才没有考虑到你的心情，真抱歉。”

“没关系没关系的。”艾尔莎摆了摆手，笑着说道，“刚才我只是稍微有点嫉妒而已，因为你们俩看起来是如此亲密。”她顿了一下，扭头看着巴黎夜景，平静地说道，“对于我来说，可以称得上是亲人的只有‘巴黎’而已。我喜欢这个城市，希望能一生都住在这里，如果有什么意外迫使我不得不离开这里的话，那我倒宁愿死掉。”

“……”

面对现在的艾尔莎，小次郎一时不知该说什么才好。不过当事人倒是一副无所谓的样子。“有一半是开玩笑的啦，不过，我确实希望能在生命的最后时刻身处于这美丽的巴黎呢。”

“好……啦！”艾尔莎拍了拍手，将身体离开了防护网，“为了明天能有精神演出，我也该回去休息了。明天就请哥哥你尽情欣赏我和美树在那美丽的舞台上的初次闪亮登场吧。那么，再见咯。”

这样说着，艾尔莎做了个告别的手势，走下了铁塔。而小次郎也在不久后返回了迫水大使为自己准备的住所。

今天，似乎发生了很多事呢。

在来巴黎的火车上卷入了奇怪的杀人事件中……

北大路花火、艾莉嘉·芳迪露、哥古妮戈……与夏诺瓦尔的不少人不期而遇……而且还见到了已三个月没碰面的妹妹，以及她的室友……

“不管怎样，还是早点睡吧。”小次郎摇了摇头，关上了灯，“明天还要和迫水讨论委托的事情，以及去看妹妹的演出，肯定会是很忙碌的一天呢……”

没过多久，一天都没有好好休息过的小次郎便沉入了梦乡中。而被夜幕笼罩的巴黎也显得格外安祥宁静。

不过，那只是暴风雨来临之前的序曲而已……

第二章

明智小次郎同妹妹再度重逢后的第二天早上，故事从美树即将前往夏诺瓦尔时开始了。

10月2日，午前，美树。

美树

我有些小事要先出去办一下，大概会晚点儿才能到夏诺瓦尔，你看情形帮我找个理由吧。

艾尔莎

当美树一早醒来时，这封信就放在她的床头，而艾尔莎早已不见了踪影。

“艾尔莎真是的，这么重要的日子……”

无奈之下，美树只得先来到了夏诺瓦尔，并向大家谎称艾尔莎要先去医院一下，虽然说罗贝莉雅似乎对这个理由似乎有些不满，不过其他人还是欣然接受了。

由于晚上要进行演出，因此早上的彩排是要大家一同进行的。艾莉嘉的轻快猫女舞、古妮西露优美的歌声、哥古妮戈的魔术绝技、摘下眼镜后的罗贝莉雅的美妙舞姿，再加上花火那精湛的演技。虽然说已经看过许多次了，但当美树每次看到她们的表演时，还是不由得会发出由衷的赞叹，夏诺瓦尔五大明星的称号果然非浪得虚名。不过，直到彩排结束时，艾尔莎依然没有回来，这让美树渐渐开始担心起好友的安全了。

在经过商量后，众人决定先将这件事瞒着古兰·玛，分开行动寻找艾尔莎，下午三点时再回来集合。当其他人都离开之后，艾莉嘉看着美树，一本正经地说道：“任务当前，请下达指示吧。”

“任、任务？”

“这样，美树只要对我说‘巴黎华击团·花组，出击！’就可以了。”

“巴黎……华击团？”虽然有些搞不清楚，不过美树还是照着艾莉嘉的话做了。她清了清嗓子，说道：“巴黎华击团·花组，出击！”

“了解！”艾莉嘉敬了个礼，正色说道。当说完这句话后，她轻轻呼了一口气，微笑着说道：“好了，那么，出发吧。”

教会、餐厅、咖啡厅、埃菲尔铁塔、小丘广场……在平时艾尔莎最常去的这几个地方，美树都没有发现好友的踪影。而在河边，她碰到了看起来像是在闲逛的哥哥小次郎，美树把事情告诉了哥哥，但他也对此一无所知。不过，不久后从花店的康蕾特小姐那里得知的消息，却让她心中的焦虑越来越深了。

“什么？有人看见艾尔莎坐在一辆高档轿车上，车里还有几个奇怪的黑衣人？”

在公寓外面，美树遇到了来这里寻找艾尔莎的艾莉嘉和哥古妮戈。而当听到她在康蕾特那里知道的消息后，艾莉嘉惊讶地问道。看到美树点头后，艾莉嘉着急地说道：“艾尔莎一定是被绑架了，我们快去银行准备赎金吧！”

“等等，艾莉嘉。”哥古妮戈连忙拉住了想跑去银行的艾莉嘉，“现在下结论还早了些，先去房间里看看还能不能找到什么线索，然后再回去和大家商量一下吧。”

美树点了点头，带两人进入了寝室。房间里的情况和美树早上走的时候毫无二致，也没有什么可疑的地方。不过，在艾尔莎笔记本的最后一页上，她们发现了一个奇怪的单词。

SOLEIL。

“索雷羽……是说太阳吗？（法语中太阳的拼写为‘LE SOLEIL’）”美树搞不清楚艾尔莎为什么要在这里写这个单词。

“说不定是某家店的名字吧。”哥古妮戈猜道。

艾莉嘉低头看了看手表，说道：“已经两点多了，先回夏诺瓦尔集合吧，跟各位商量之后再决定下一步的行动。”

美树没有说话，现在她的心头已经被一件事完全占据了。

“艾尔莎，你究竟去哪里了……”

让我们将时光回溯到四个钟头前，故事从小次郎迎来巴黎的第二个清晨时开始。

由于昨天一天没休息的缘故，当小次郎睁开眼的时候，时钟的指针已经指向了早上十点的位置。他没有多耽搁时间，吃完饭后便遵照与迫水的约定来到了日本大使馆，不过，在大使馆门前等待着他的却是一个气质高雅的金发女子。

“喂喂，你干什么？”面对女子突然劈下的利斧，虽然说小次郎眼疾手快双手合十接下了利斧，但还是不由得出了一身冷汗。

“身手不错呢。”女子将斧子收了起来，赞许地说道，“能空手接下我的利斧的人，你是第二个。美树的自豪果然不是空穴来风。”

“……你也是夏诺瓦尔的人吗？”

“古妮西露·巴露米娜，记住这个名字吧。”古妮西露抛下这句话后，转身离开了此地。小次郎目视着她的背影消失在拐角处，莫名其妙地摇了摇头。

“在火车上与花火相遇，然后陷入了凶杀事件中；在广场上与艾莉嘉相遇，结果被结结实实地撞了个满怀；在马戏团与哥古妮戈相遇，差点被老虎咬了一口，然后现在又遭到了斧头的攻击……我在夏诺瓦尔是招谁惹谁了……”

大使馆内，迫水告诉了小次郎最新掌握的情况，根据德国大使馆的人证实，在登记入境的德国公民中并没有找到被杀的海因茨·休拜克兰的资料，但这究竟是大使馆方面的失误还是另有隐情则不得而知。在送给小次郎一支护身用的手枪后，他建议小次郎到警局去向艾皮昂警长打听一下警方对此人掌握的情况。

当小次郎来到警局时，恰好遇见了出门准备执行公务的艾皮昂，虽然他对小次郎的要求嗤之以鼻。但当小次郎利用迫水告知的艾皮昂的弱点使出杀手锏时，警长先生一下子便软了下来。

“真、真的要把这个送给本官吗？”当看到那样东西后，艾皮昂的眼睛一亮，口水几乎流了下来。

“别搞错了，这可是要用情报进行交换的。”

“本官再怎么说也是巴黎警方的警长，你让我说我就说，那我岂不是太没面子了？”

“好，那我把它烧掉算了。”

“别别！”一听到这句话后，艾皮昂马上慌了手脚，连忙摇手说道。在考虑了几秒钟后，他咬了咬牙，将情报说了出来。“就把我们掌握的消息告诉你这个混……不，先生您吧。死者名为海因茨·休拜克兰，德国人，他的财富主要来源于高价出售的药壶买卖。至于其他情况，我现在正准备去他的公司调查，好，我已经都说完了，现在该把东西给我了吧？”

“嗯，拿去吧。”

听到这句话后，艾皮昂急忙从小次郎手中接过那张照片，如同对待珍宝一般地将其小心放进皮夹内。如果不是亲眼所见的话，小次郎还真不敢相信堂堂的巴黎警长会对莎菲（罗贝莉雅的艺名）如此着迷。艾莉嘉昨天所送的照片也恰好在这时派上了用场。

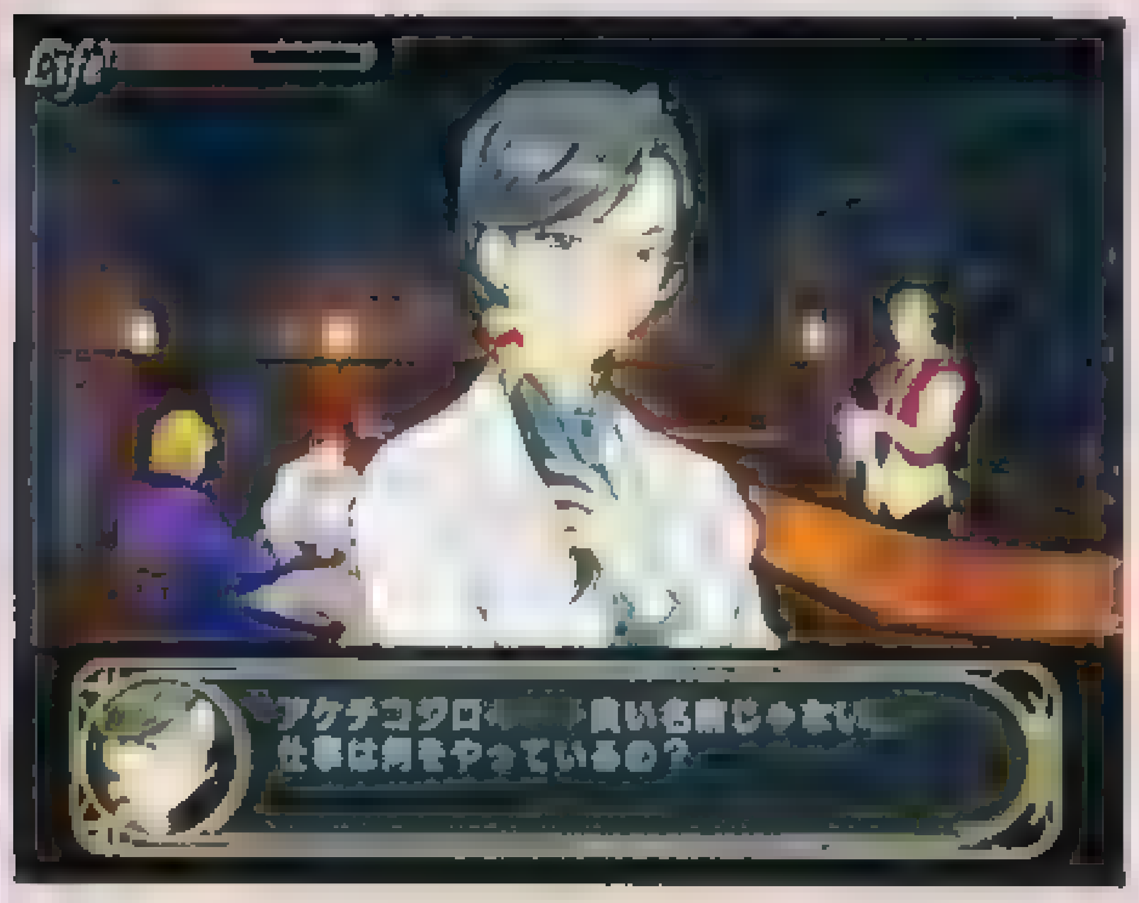
不久之后，小次郎跟随艾皮昂来到了休拜克兰的公司。

说是公司，其实只不过是一所公寓楼二层的一个小房间而已，怎么看这都不像是一个有地位的人工作的地方。据艾皮昂所说，关于休拜克兰遇害的这件事情，巴黎警方接到命令不得对外界公开，虽然理由是要等事情调查清楚后再给德国大使馆一个交代，不过身分不同的两人都对这种说法感到怀疑。

在房间里，小次郎发现了一张被柜子压住的纸，虽然说已经被撕掉了一块，但“……与‘茧’的关系”这几个字还清晰可见。

“茧……是昆虫的卵吗？”艾皮昂也不清楚这句话是什么意思。

看到已经在这里找不到什么资料后，两人决定离开这里另外在进行调查。分手之前，小次郎从警长那里要了一张休拜克兰的照片以便于向他人询问。在餐厅那里，他也从老板的口中得知了在此之前休拜克兰曾与艾尔莎及一名亚裔女子接触过的消息。而在前往下一个地点的途中，他在小河旁与妹妹相遇了，虽然说艾尔莎失踪的消息令其吃了一惊，但为了不让妹妹担心，小次郎并没有让自己的心情在脸上显露出来，只是答应有消息的话就马上通知她。不久之后，他来到了酒吧处，想看看能不能从这种地方得到什么情报，而在那里，一个好像有几分醉意的女子，穿着白色研究服的女子主动上前和他搭讪。



“嗯？你是日本人吗？”

“你是……”

“关图茵，叫我艾茵就可以了。”

“这个名字……越南人吗？”

“BINGO！”艾茵笑了几声，继续说道，“我出生于岘港，同为亚洲人，以后互相照顾吧。”

“看那身打扮，你是医务人员……不，应该是研究员吧。”

“好眼力。我是物理研究员，目前在巴黎郊外的理化研究所担任助手。你应该听说过巴雷斯博士吧？”不等小次郎回答，她便继续说了下去，“他是原子物理的权威，也是本界诺贝尔奖的最热门人选，我就是他的助手。如果那项试验成功的话，那我的祖国就再也不用为没钱使用蒸汽科技而发愁，也不会有那么多人不会因为缺少钱治病而悲惨地死去了……”

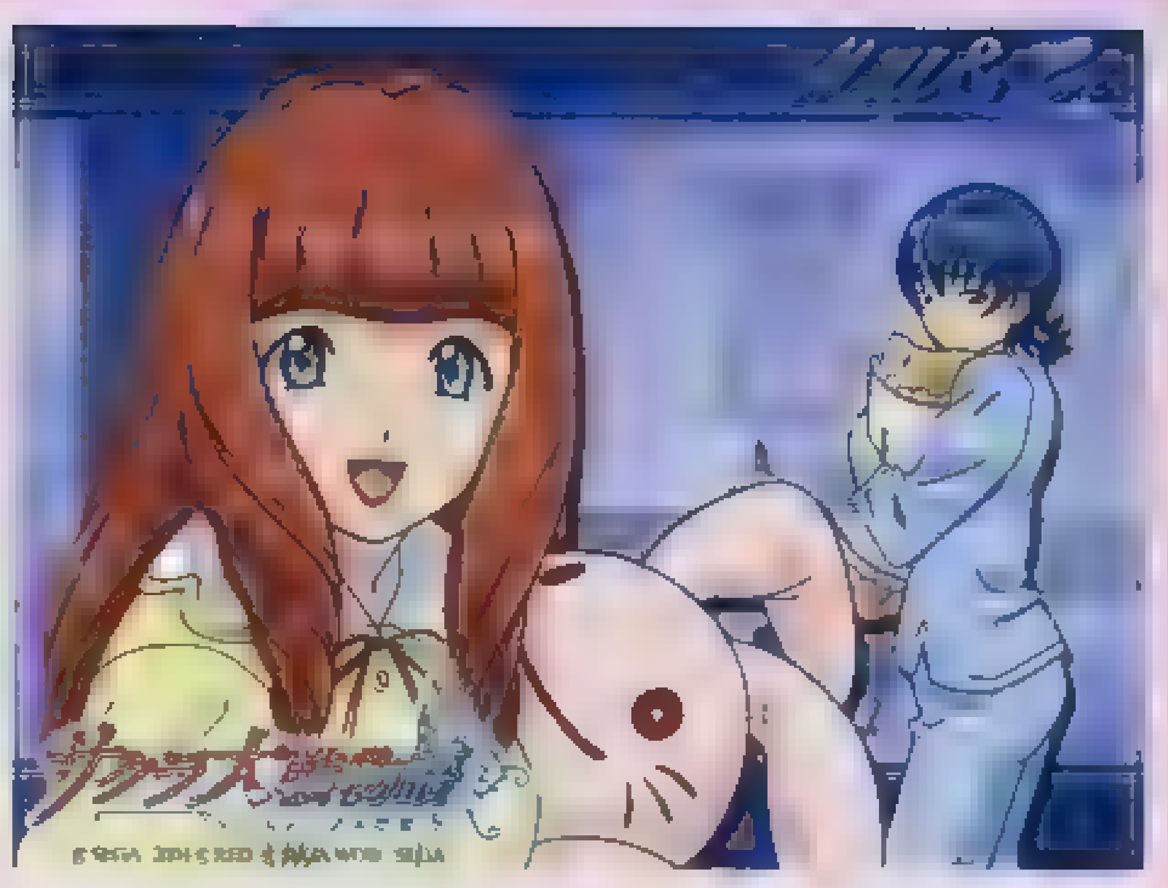
“那是什么研究？”

“时候不早了，下次再说吧。”艾茵咳嗽了两声，脸上因为醉意一片通红，“把你的姓名、职业和电话号码告诉我如何？有机会咱们可以通过电话再聊一下。”

小次郎如实告诉了他，艾茵的脸上露出了笑容，“那么，侦探先生，下次再见咯。”说完这句话，艾茵便离开了酒吧。

“艾茵还是老样子，一喝多了酒就会把所有的事都告诉别人。”当看到她出门后，酒店老板雷纳德摇头说道。

多留在这里也没什么意思了，因此没过多久，小次郎



也结帐离开了酒吧。但令他意外的是，在这之后没多久，他竟然在不远处发现了艾尔莎的踪影。

当时的艾尔莎被几个黑衣人带上了一辆高级轿车，然后行驶而去。感觉到情况不对的小次郎也叫了一辆出租车一路跟到了埃菲尔铁塔附近，可正当他即将打开停在塔下的轿车门时，却意外地遭到了从背后而来的突然袭击。当时的小次郎只感到眼前一黑，然后就什么都不知道了。

“喂喂，你没事吧。”

不知过了多久，他才在别人的呼唤声中清醒了过来，而后脑处依然还在隐隐作痛。他站起身来，向刚才呼唤着自己的那个男子定睛看去。

对方看起来大概二十岁左右，一副精明能干的样子，不过脸上那副仿佛自己什么都知道的表情倒是让小次郎觉得很不爽。

“我叫莫尔冈·卡缪，在路过这里时偶然发现了昏倒在地上的你，虽然说走过去也无所谓，但身为博爱主义者的我还是无法放下受伤无助的人呀。”

“……有没有看见袭击我的人是谁？”

“没有，我发现你的时候旁边没有其他人存在，不过据别人所说，似乎有个黑衣男子从其身旁逃过，大概是那个人干的吧。”

当听到这句话后，刚才和艾尔莎在一起的黑衣人的形象立即出现在小次郎脑中。而那个青年看到他皱眉思考的样子后，饶有兴趣地说道：“有什么事的话，不妨和我这个出色的记者商谈一下如何？”

“你是记者？”

“没错，请称呼我为消息灵通的卡缪吧。今天我还有些事情，如果有什么想和我说的话打这个电话就可以了。”卡缪从怀中拿出一张名片递给小次郎，笑着说道，“如果不介意的话，可否告诉我阁下的姓名和职业呢？”

“……明智小次郎，是个侦探。”

“有趣的名字和有趣的职业，我对您的兴趣又大了一些呢，下次见面时一定会更愉快的吧。那么，再见咯。”

在抛下这句话后，卡缪转身离开了这里，而小次郎这时才发现马上就要到妹妹演出的时间了。当其急急忙忙赶到夏诺瓦尔时，距离垫场戏开始只剩下了一刻钟不到的时间。

在贵宾席上，小次郎遇到了专程来见她的古兰·玛夫人，可正当两人亲切地交谈时，美露却急匆匆地跑了过来，并在古拉·玛耳旁小声说了几句话。

当听完之后，古拉·玛的脸色一变。她扭头对小次郎说道：“抱歉，我先离开一下，美露会带你到座位上去的。”

说完之后，古拉·玛便匆忙离开了。虽然说小次郎此时还不清楚究竟发生了什么事情，可当五分钟后垫场戏开演时，他便知道在夏诺瓦尔内有些什么事情发生了……

因为，主演垫场戏的并非自己的妹妹，而是哥古妮戈！

半个小时后，明智小次郎来到了美树的寝室，而妹妹和艾莉嘉正满面愁容地坐在那里。从妹妹的口中，他得知了事情的原委。

在下午三点在夏诺瓦尔声度集合时，几人把艾尔莎失踪的消息告知了古兰·玛，从她的分析来看，艾尔莎被劫持的可能性很大，但拥有那种高档轿车的人应该不会为了钱而作出绑架行为。虽然说她让美树专心和艾莉嘉准备垫场戏的演出，而静待事情的发展，不过与艾尔莎亲如姐妹的美树却一点也高兴不起来。

退下来商量的几人在美树的坚持下，一致决定瞒着古兰·玛继续进行调查，只由哥古妮戈留在夏诺瓦尔代替美树演出垫场戏。

在下午的时间内，美树和艾莉嘉几乎拜访了所有与艾尔莎有联系的人，不过得到的只有艾尔莎幼时是在一个名为帕波隆（PAPILLON，法语中“蝴蝶”之意）的孤儿院中生活的情报。

“记得她在我这里帮忙时，曾经寂寞地说过‘那时我只是一个蝶蛹而已’这样的话语。”

酒吧的雷纳德店长这样说道，不过美树却对这句话百思不得其解。

那时的她自然不会知道，在无意之中，她与哥哥的调查已经产生了微妙的交集……

当听完美树的话后，小次郎也向他们说明了自己下午的遭遇。

神秘的黑衣人，在公寓中发现的笔记本上的奇怪单词“索雷羽”，以及帕波隆孤儿院。这就是目前所知的事件的几个线索，不过，这三者之间又有着怎样的关联呢？

在安慰好妹妹后，小次郎返回了自己的住所，此时已经到了深夜。可正当他准备上床休息时，门外，却意外地发现了从门的缝隙间递过来的一张纸。

目至清则死
耳至灵则死
口至滑则死
好奇心不仅会导致猫的死亡（＊）
更会让自己陷入死之境地
汝请明思

（注，日本谚语，相传猫的好奇心比较强烈，也因此而经常会招致死亡）

“恐吓信吗？”看完纸上的字后，小次郎得出了这个结论。“是关于艾尔莎的事，还是对我对凶杀案的调查所言？不管怎样……”他将信塞进上衣口袋中，脸上竟然露出了笑容。

“事情还真是越来越有趣了呢……”

（TO BE CONTINUE）

卡伦结语：唔，本来这篇小说原定的篇幅是六页，一期完结的。不过我一直认为，只有一万多字却想将一个游戏的剧情完美地表达出来确实比较困难。是，我可以用一万五千字写出一篇文章，但那不能被称为剧情小说，顶多可以被称为故事概括，而且文笔也无法得到完全的保证。所以，在这里我想问问各位读者，你是否能接受杂志对一个游戏的剧情小说进行2～3期的连载呢？或者说，你希望了解的，是游戏的剧情概要呢，还是完整的故事呢？关心的是当期就可以将故事看完而可以放低对文章质量的要求，还是认为文笔至上呢？

我的问题并不只是为《樱大战物语》这个游戏而提，也关系到杂志之后对各种游戏的剧情小说篇幅的选择。因此，希望大家能来信回答我以上的这几个问题，不胜感激。

攻略透解
Guide Through

ポポロクロイス 月の掟の冒険

POPOLOCROIS

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 SCE RPG
PS2 ポポロクロイス 月の掟の冒険 2004年3月18日 日版

大家知道SCE公司一共制作了多少款以后被系列化的RPG作品呢？除了“《妖精战士》系列”和“《荒野兵器》系列”还有哪款是推出后定能卖上几万份的RPG游戏呢？同样受到不少玩家关注的“《波波罗古罗伊斯》系列”作品以其充满童话色彩的故事、简单的游戏操作与和谐的音乐，曾经把无数玩家的心灵回复到当年孩童的梦想中去。从PS2的《波波罗古罗伊斯物语Ⅲ 最初的冒险》开始，主人公皮诺便替代了过去父亲的冒险事迹，成为了最新两作的核心人物。而属于外传作品的本作也是发生在前作结束后的半年，当一切都以为可以平静地度过时……

系统解说

弹射

本作的新系统。每名角色都拥有把身上的属性水晶、炸弹和水果做出各种各样动作的能力，从而得到宝箱、打听情报、开通道路等。只要领队的角色接近了可以进行弹射的物体时，右下方的相关物品图标便会开始闪烁，这时玩家可以按L2键或R2键切换不同的弹射专用道具，再按下□键把道具放下地面发动弹射，也可以直接弹射面前的物品，具体要根据不同的情况发动，几种比较平常的用途在右方详细解释。

▲熟悉每个角色的弹射路径对取得宝箱有巨大的帮助。

炸弹

挡在路上的枯木和大石、充满裂痕的墙壁是炸弹的“发泄物品”，只要在旁边放上一个炸弹就可以开辟出一条新道路。要注意放在地上的弹射道具如果一定时间不管就会自动消失，玩家可以接近它们或者直接按○键回收。

水果

在《波波罗古罗伊斯》世界里，所有动物都爱吃的东西就是水果。只要把水果摆在它们面前就可以引诱它们过来吃。有些动物的身上拥有一些道具或者装备，只要等它们吃下了水果后再与之交谈便有机会得到。有些动物更会提供情报哦！

属性水晶

属性水晶一共有风、水、火3种，它们主要用于解开一些受到属性保护的宝箱。它们周围会发出相应属性的颜色，只要把对应的属性击中该保护层便可以解开封印。除此以外，属性水晶还能解开一些嵌在墙壁上的属性开关和改变一些本身拥有属性的正方形石块。这里要特别讲解一下游戏中最常用的风之水晶，它除了拥有解开封印和改变属性的功能外，还可以改变远处物品（一般是宝箱）的位置。因为风之水晶本身拥有冲击力，在击中目标后会让目标弹向其他方向，而弹往的方向取决于玩家弹射风之水晶的落点。比如想要悬崖上的宝箱落下来，那么可以利用风之水晶的冲击力让宝箱撞向墙壁再反弹落下，也可以把风之水晶弹射到宝箱的背面形成一个反冲力，让宝箱向角色方向落下。只要玩家熟悉操作便会知道这与抛物线的落点有很大关联，多试试吧！反正弹射道具到游戏中后期几乎是量产的。

稀有恶魔

在世界各地都隐藏着不少古怪的恶魔，它们分成4种颜色，喜欢躲在木箱中、变身成当地的生物、变成透明状在路上哼歌、在树上躲着或者潜进水中扮忍者。一旦发现它们后，只要在它们身旁放下一个水果就可以引诱它们变回原来的样子并吃下水果，静静地等它们吃完后再走上去与它们对话，它们便向你出售一些常用的道具和稀有的商品，价格要比一般商店贵，在迷宫中遇到它们就像遇到救星一样。注意不可以在它们身旁放置炸弹，不可以太接近黄色的恶魔，吓到它们后会逃走。（转换画面后又会再次出现）另外，它们除了拥有出售商品的选项外还拥有一项交换“オーブ”的选项，只要身上拥有足够的オーブ就可以与它们交换强力的道具和商店中买不到的装备。オーブ的取得方法是在迷宫的某些宝箱内和击倒路上随机遇到的稀有恶魔后得到。

▲有时候它们会逃跑，所以要尽量击倒它们或者降低它们的速度。

战斗系统

战斗系统并没有太难的地方，但要注意一下两点：

蓄力攻击和合体技的使用方法是：当回合轮到打算发动合体技的角色时，不要按○键确定行动，按×键进入等待状态。这时该角色的状态栏下便会出现一条缓缓增加的蓄力槽，角色的攻击力会随着蓄力槽的增加而提高。在这个状态下开始行动的话，就可以选择发动2人合体技了，3人合体技的使用方法也一样。战斗时应该充分利用合体技和蓄力技，尤其是BOSS战。

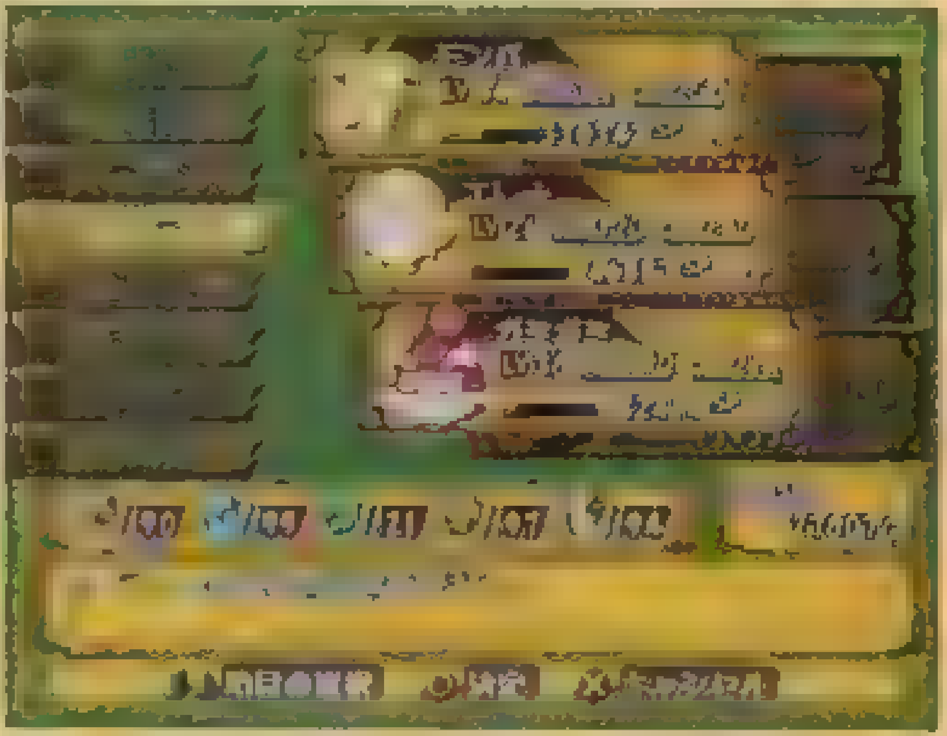
奖励：战斗开始后画面左上方的行动槽上方会出现一些可爱的图示，这些图标会随着时间慢慢消失，只要玩家在图标没有消失前结束了战斗，那么就可以得到图标相应的道具或者得到经验值、HP回复或MP回复等奖励哦！

www.plumbook.cn

菜单详解

道具：道具分成3个种类，第一种是普通回复系道具，像初期最常用的"いやしの叶"；第二种是增加能力上限的道具"××のリンゴ"，这种道具不但稀有且每种只增加一点能力值，建议到后期集中对一名使用；第三种是弹射用的道具，但在战斗中同样可以发挥作用。

装备：每个角色可以装备武器、服装、鞋和装饰品各一种。因为前作更换装备后角色的衣着也会发生变化的系统受到好评，在本作中也继承了这点。另外，每个角色都拥有一套EX装备，只要收集了EX武器、EX服装和EX鞋就可以装备，（缺少一种都不能装备）装备上EX装备后角色的样子会变得非常爆笑，有一两种能力值特别突出，在攻略中会介绍每个角色的EX装备取得法。



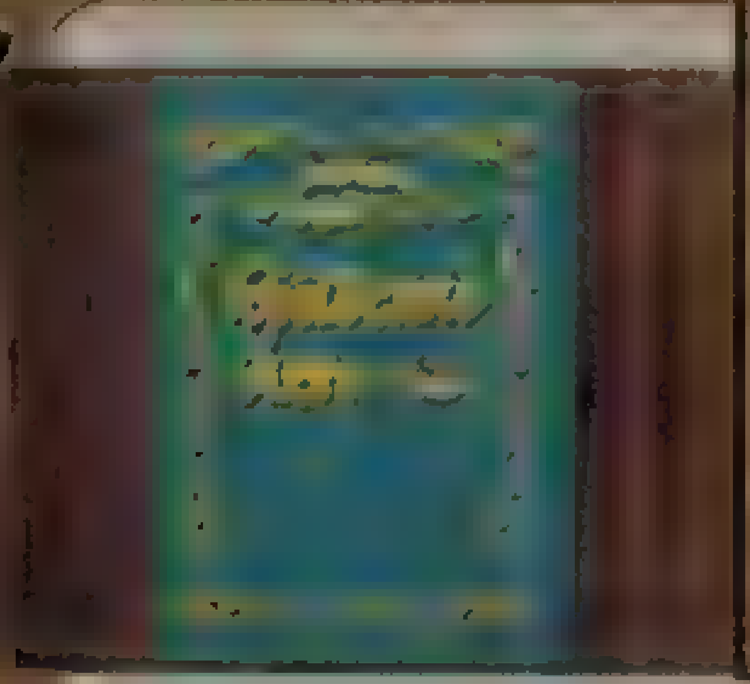
状态：查看角色技能和数值，角色们在战斗中的异常状态会在战斗后自动消失，玩家不需要手动回复。

队伍：改变战斗队伍。本作的战斗登场人数只有3人，在平时可以通过此选项更换。某些连续的BOSS战途中也可以更换战斗角色，是非常贴心的设定。

技能：使用技能或提升技能的等级，角色每升一级都可以得到一点技能点作为奖励，而玩家可以把这些技能点增加在角色的某项技能上，或者增加角色的能力值上限。注意技能只要加了一点技能点就可以使用，但要提升等级的话，必需到达某个临界点。

地图：其实这张地图几乎没用，还不如地区地图实用。

设定：可能是游戏的一个设计漏洞，在重启游戏后设定不会保存。如果嫌对话太慢可以在这里更改对话速度。



月之规章

在很久很久以前，当这个世界还被光芒所包围的时候，世界上充满着妖精族的欢笑声。森林和大海，甚至连天空都属于妖精族。但不久后，生物的长老龙族和众神的代理者人类出现了，并且分布在世界的每一个角落。妖精们生活的空间大大减少，和平的内心开始产生了变化……在这种不安定的内心之间，黑暗的意识开始产生了。然后妖精之主杰菲斯得到了黑暗的力量，并且成为了暗之妖精王，最后企图把其他的种族都驱逐在外。随着杰菲斯的悲哀和憎恨的增加，这个世界上也逐渐失去光芒和辉映，最后整个世界都充满着黑暗。这样的事情被众神们得知，一怒之下使用了创造之主迪安的力量把杰菲斯打倒了，并把他永远封印在黑暗的世界里。就这样，妖精族被分成了大海和森林两个种族，两者定下了月之规章而不得再互相干涉。而本作的故事，就是围绕着这个规章而开始……

完全攻略

先走出房间，出门后左手方向的房间得到宝箱。回到房间调查窗口。

在2楼外墙与母亲对话，接着与城外右方的父亲对话两次得知使用"弹射"的方法。

在城下镇的道具店买两种ミニマップ和一些回复道具。

走出城门后左手边有个龙像记录点，建议先在这里升上3级。

一直走，两旁都有宝箱，其他在高台的宝箱要マルコ使用弹射取得。

在转换了第一个场景（△）后往西走，又转换了场景后，先往西方走可以在一个死胡同处找到黄色恶魔。

过桥后有两条路可以走，走上坡路可以在树上找到红色恶魔，走河边小道需要使用一个炸弹才能通过，但可以顺便拿一个宝箱。最后两条路的终点都是一样的。

走过吊桥给白色的猪一个水果后它会变会绿色恶魔，给黑色的猪会得到一个道具。先不要进入村子，走瀑布方向的下坡路，可在尽头处使用一个水之水晶打开宝箱。

进村后可在一间门口放置有鸡笼子的家里找到宝箱，有钱可以去武器店更换装备。

往村子的另一个出口走，在第一个路口的树上有个红色恶魔，先继续往前走，在拐弯处（◎）往前走的话就可以炸毁石头得到宝箱。

返回第一个路口，无视前方的拐弯处直走便可到达マルコ的家。

发生事件后先回到家里爬下梯子，拿到里面的宝箱后走出门口，切换マルコ（按△键）使用风之水晶打下挂在楼梯的宝箱。

沿途返回，从城里走到マルコ的家的第一个切换场景处（△）与大树下的ネモッチ对话分别选择第1、2项可以得到仙人之书。

往东方的道路走，途中发生情节后改走隐藏通道（★）。

切换场景后右上方的山丘顶有个宝箱，用マルコ把它打下。左方有一条小道，用炸弹炸毁枯木得到宝箱。

一直走用炸弹打通道路，在龙像记录点附近有个隐形的蓝色稀有恶魔，可从它那买得地图。

转换场景后一直走可见到路旁的宝箱，用风之水晶打下，接着在第一个拐弯处右转得到刚才的宝箱，在尽头还有另一个。

在返回正中央道路时可见远处有一个宝箱（●），切换マルコ把它打到平台上方。

从中央路一直走，在尽头草地的岩石后找到宝箱。遗迹门前的牛其实是蓝色恶魔。

遗迹门前发生事件后，从旁边记录点的方向一直走，可看到刚才打下的宝箱（●），尽头可遇到黄色恶魔，在它旁边的箱子是绿色恶魔。

返回隐藏道路入口（★），这次从大路直接往海岸方向走，在切换场景后立刻可以看到记录点。

大路的左方有一条小道，里面使用炸弹可发现宝箱。而在中央楼梯处的小丛林里躲着一个红色恶魔。给海龟一个水果得到道具。

进入另一边的海湾发生情节，先不要返回城里，返回遇见ルナ的海湾，上方的小屋旁有个宝箱，需用风之水晶弹射出。小屋里有道具店。

继续往海湾的里面方向走，进入洞窟后不久可发现一个被水属性封印的宝箱。继续往下走遇见ピエール团长。给他吃一个水果可以答

www.plumbook.cn

应帮它寻找失踪的马戏团团员。

继续深入洞窟内部，在记录点前有一个宝箱。在记录点右方有一只绿色恶魔，记录点左方也有一个宝箱。

返回城里，进入花园旁边的马房发生事件后再向マルコ家的方向走。

进入マルコ家区域前的拐弯处，里面有一个被属性封印的宝箱。发生事件继续往里走，在树屋前发生BOSS战。

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：[illegible]
[illegible]
比较长，因此不必担心道具会很快消失。[illegible]
[illegible]多使用2人的合体技便可以很快[illegible]它。

发生剧情后返回城里，途中可以在森林的（◎）处看见一只小兔，如果之前答应帮ピエール团长寻找团员的话，在这里就用水果引诱它出道路，然后与它交谈得到“手品师のカード”。

黄金钥匙

从城后灯塔的地下水道通往龙之祠，使用火之水晶点燃左方的石灯后大门自动打开。

进入里面先从左方道路走，点燃门口的两个石灯门会自动打开。

进入后走几步立刻回头可以看到门的上方有个宝箱，使用风之水晶将其打下。

一直走，途中有几个宝箱和一个黄色恶魔。点燃取得地图的宝箱旁边的石灯，刚才的一个死胡同里会出现宝箱，先返回回收。

进入里面的门后来到一个长廊，踩下地面的开关，中央部分的两根柱子上会出现宝箱，先切换マルコ把其击落到中央的地面上。

再进入一道门后，用风之水晶把台上的石块击落到下层，接着使用火之水晶弹射墙壁上的图案，这样就可以乘坐旁边的特殊地面移动回龙头入口。

把刚才击落的石块切换成水属性弹射到龙头入口的右方特殊地板，再把原有的石块切换成火属性弹射到龙口左方，这样就可以打开龙头入口。

进入龙口后立刻往回看，可以看到墙壁上有个图案。弹射火之水晶可以解开龙之入口外右方的升降地板。

乘坐升降地板的话可以得到几个宝箱，有一处需要弹射一个空的宝箱到另一个地面的开关才可以得到宝箱。途中还有一扇颜色特别的墙壁可以使用炸弹炸开，里面的宝箱其实是一个绿色恶魔。

最后点燃石门前的两个石灯可以返回龙头入口的大厅，接着继续进入龙头入口。在里面的大厅发生BOSS战。

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：此BOSS会蓄力增加自己的攻[illegible]御力和速度，因此要保持自己的HP在一定程度上。而它的通常攻击也附带毒效果，如果中毒就要赶快使用道具解除。多使用合体技解决它。

进入里面的房间得到黄金钥匙，返回海边的停船处。

把黄金钥匙交给ルナ后她会正式加入成为同伴，接着往マルコ家的方向走。

在タキネン村的另一出口处发生石化事件后，回波波罗古罗伊斯城的3楼正中央的会议室发生剧情。

这时调查ピエトロ王的石像可以得到一把龙之剑。走出城外发生事件。

去城下镇出口旁的旅店休息一晚，第二天在通往海边停船处的路上遇到BOSS。

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：BOSS会使用全体暗[illegible]方命中率大减，而技能“エレキトルネ[illegible]是附带了麻痹属性，因此要多带几个回复[illegible]可以不管麻痹，让角色自然恢复[illegible]比较低，应该对其使用ピ[illegible]加防御力，攻击以マルコ为主。

航行

乘坐海边停船处的ダカート号，在地下第1层的道具店可以购买新装备。

地下2层的机关室里可以找到两个宝箱，龙像旁的房间里也可以找到一个宝箱。

回到自己的房间发生事件。（房间在船甲板上两道并列的门里，进入后再进入右上方的门）

选择休息后在晚上发生试胆事件，分别在船甲板上层船长室的エレナ（在门口选择“2回”）、船头监察台的船长（对话两次）、地下2层龙像记录点旁仓库的トード（发生小战斗）、船尾部的ビリー交谈后，回房间与モンバ对话选择“17个”。

第二天，发生事件后找仓库的トード对话，走上甲板后发生BOSS战。

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：エレナ会强制加入战斗，其他两名角色推荐使用ピノン和マルコ，毕竟エレナ的防御力和HP都比较低，如果再加上ルナ可能耗时比较长。此BOSS的攻击方法[illegible]多，ピノン和マルコ的合体技[illegible]BOSS相反，建议在之前最少升[illegible]

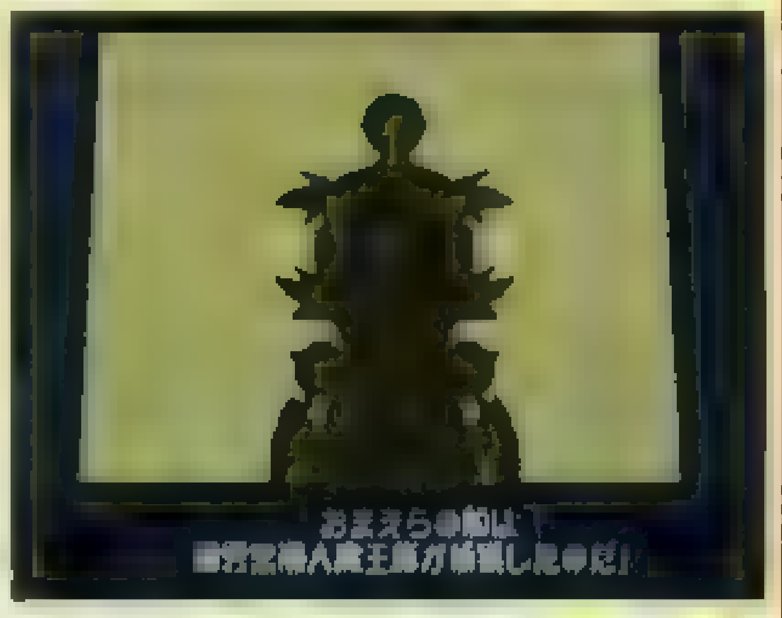
结束后到地下一层的医务所发生事件，接着与甲板上的ルナ对话。

进入甲板船首方向的厨房内发生事件后，再一次与甲板上的ルナ对话就会发生一场小战斗。

モンバ和エレナ成为同伴，通过木板去另一艘机械船。

在机械船的船首和船尾使用弹射得到宝箱。

使用甲板中央的升降机到船内，一直走到尽头可用炸弹炸掉大木箱并得到宝箱。使用弹射运送旁边的红色方块压住对面的地上按键。



过了机关桥后再使用マルコ把刚才的红色方块弹射到左方的平台上，或者直接弹射到对角线的平台上压住另一个开关。

走下楼梯往右方走在尽头的宝箱内有地图，往左方走经过两个梯子后可遇到一个绿色机器人。先选择“どうしたの？”接着调查他的背后数字再告诉它可以得到道具。

如果之前已经把红色方块弹射到对角线的平台上，这里就可以直接通过机关桥。

来到一个长方形的地区时，中央高台的木箱需要先炸弹炸掉再用风之水晶打下。地图的左上方有一名绿色恶魔，右方的出口附近也有一名蓝色恶魔。

乘坐记录点旁的电梯到达居住区。

进入居住区后，前方的萝卜田里的猪是一名红色恶魔。

在稻田的右上方有宝箱，使用风之水晶改变其位置。

与3个油桶旁的机器人对话，然后分别弹射炎之水晶到3亩稻田中央的稻草人，利用它们弹上空中吓跑3只乌鸦，然后才可以通过这个地区。

从站台去另一个区域，切换场景后可在右方发现一名黄色恶魔。

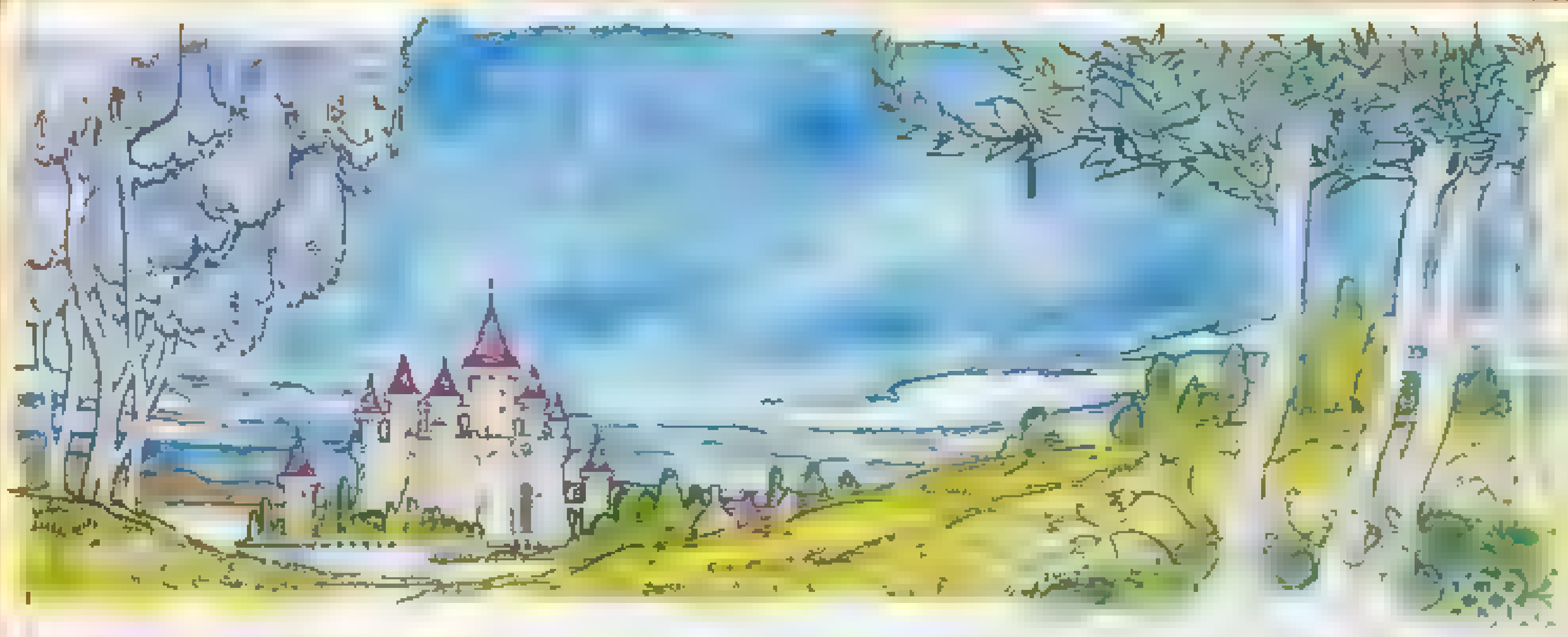
在十字路口处可以看到上方民家的阳台有个宝箱，用风之水晶将其打下可得到地图。

继续往前走，在尽头处有一名叫シゲル的机器人挡路。

在一所房子的大门前给一只闪亮的灰猫吃水果得到“豪华なネックレス”，炸毁一所民家后的小巷里闪亮的垃圾箱得到“豪华な指轮”，在地图正上方的死胡同里发生小狗袭击机器人事件，给小狗吃水果，再与机器人交谈后得到“豪华なタキシード”。

回去把豪华なタキシード交给挡路的机器人就可以通过了。

www.plumbook.cn



转换场景后，与舞台上的シゲル交谈两次并对它使用弹射，它就会送你一个“ピコピコハンマ ”。

在尽头魔王像的附近有两个宝箱，树上也有一名红色恶魔。

与大屋前的机器人交谈，按“黑潮タウン站前”→“アイアイガサの木”→“黑潮桥”→“黑潮汤”的顺序回答问题就可以进入里面的升降机了。

升降机停止（□）后再向前走会遇到一名机器人（A）和一台坏掉的升降机，先从另一条路进入中央控制室。

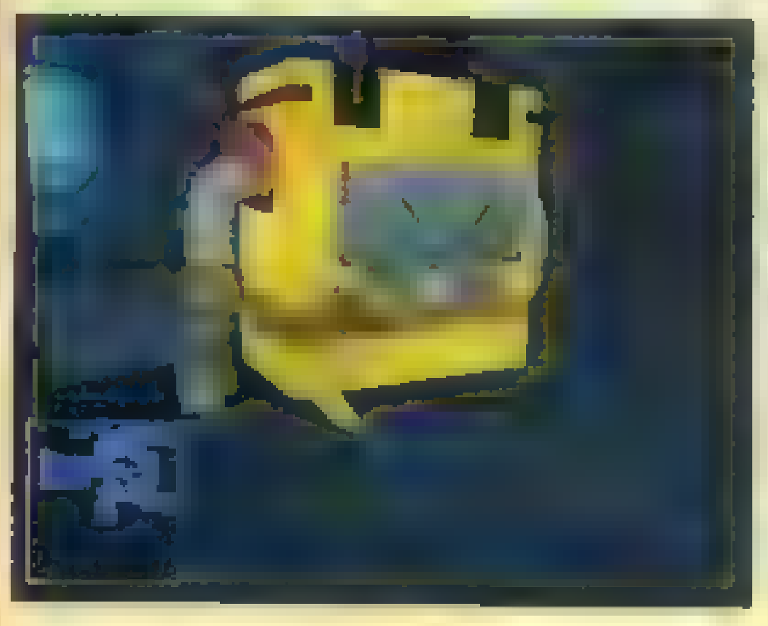
进入里面机器人的左边小道，除了可以找到一个宝箱外，调查绿色机器人的背后还可以得到它的号码（103）。

返回控制室，这次从茶色的门进入浴室。踩下里面的开关可以套上一个外壳。（如果转幅过大会出现体势崩溃的状态，这时玩家要按箭头提示按住相应的方向键。另外，如果倒下就会被困进刚才有103号机器人的房间，出来时选择“トイレ”就可以继续游戏了。）

回机器人（A）处与它对话得到它的号码（101），接着返回控制室，在中央电脑前选择101号机器人和103号机器人调离到其他地方。

之前坏掉的升降机被修好，乘坐到下方的铁轨旁。踩下地上的按钮脱下外壳，然后切换マルコ把外壳弹射到铁路的对面。

乘坐升降机进入101号原来守着的小路，从小路出来后可以遇到一名透明的蓝色恶魔，往



左走就可以乘坐升降机来到刚才外壳被弹射过来的铁轨另一边。

把外壳弹射到地面上白色圈的范围内，然后踩下按键就可以继续穿上外壳。

乘坐升降机往小道出来后的另一方走，与一名机器人（B）对话得到它的号码（102），接着进入旁边的蓝色门返回控制室。

调查中央电脑选择一次101号机器人和一次102号机器人，接着去浴室脱下外壳。

进入102号机器人（B）原来守着的小道，然后从里面的门回控制室。

再次到浴室穿上外壳，在中央电脑调动一次102号机器人的位置，走出刚才进入控制室的门，就可以进入制御室解除所有防御装置。

回浴室脱下外壳，返回最初升降机落下的地方（□），乘坐背后的升降机到发令所，最后在中央部分发生BOSS战。

满月祭坛

返回ダカート号发生事件，当从水中出来后返回波波罗古罗伊斯城后的龙之祠。（船上的道具店更新）

在之前取得黄金钥匙的地方发生事件，进入满月祭坛。

进入后左方的柱子上有一个方块，把它打下后换成水属性，然后一直搬运到前面的中央凹入点。

一直走，有一个空的宝箱是绿色恶魔。从另一条路走，高台上有一个透明的蓝色恶魔和一个方块，用风之水晶把其打下。

将方块变成水属性搬运到上坡路的凹入点。

返回高台的路，注意高台旁边有一个被风封印的宝箱。继续往前走，到尽头后往上看可以看到两边墙上有水属性的图案和火属性的图案。

按照水、水、火的顺序分别弹射相应的水晶到图案上就可以接通原来过不去的路，接着把火属性的图案那边的方块弹射到刚接通的道路上。

从刚接通的道路走，前面的通道右方有一道墙可以用炸弹炸毁。把刚才打下的方块转换水属性一直搬运到里面的凹入点。里面还有一个宝箱。

沿路进入一道门，在下坡后的右方有一名黄色恶魔。下坡后的左方有一个宝箱。

往前走转右方的道路也有一个宝箱（◎）。继续往前走，在下坡处的两边墙上有5块突出的石板，使用炸弹在短时间内嵌入所有石板，那么最后的一个方块就会从黄色的墙壁上露出来。

使用风之水晶把方块弹射出来，转换成水属性后嵌入前面路上的高台凹入点，这样之前在宝箱（◎）附近的水都会流走。

返回宝箱（◎）落下梯子，进入石门得到ピノン的EX装备，配合上之前シゲル给的“ピコピコハンマー”就可以装备上了。

进入最后嵌入方块旁的门，取得柱子上的两个宝箱，进入里面发生事件。出来后不要急着走，先返回里面的房间取得四周的宝箱。

从城下镇出平原时发生BOSS战，由于对方实力太弱，在这里就不作解说了。在回去海边停船处的途中再次遇到BOSS战。

传说之船

乘坐海王丸，ガミガミ魔王加入成为同伴。在酒吧可以买到新的装备和道具。乘坐电梯到“机关ブロック”可找到两个宝箱。

走上甲板发生事件，然后到达クロコネシア村。发生事件后先返回船上的酒吧与舞台上的シゲル对话得到“ナルシアステッキ”。

在村中的第一所大屋右方的罐子里藏着一名绿色恶魔，村的另一边有武器店和道具店，中央的船下层有一个宝箱。

进入门上有根红鱼的旅店发生剧情，然后往森林方向出发。

转换场景后先左转向海边走，途中遇到ネモッチ，向他请教了两种技巧的话可以得到两本仙人之书。

再往前走，在出口左方的小道尽头有宝箱。把方向调整到村的出口可以看到远处的草丛上有个宝箱，切换マルコ弹射风之水晶让宝箱飞出道路。

从出口走到海边地区，这里的左方有一条山道，右方是海岸方向。

先走上山道，使用水果调整挡路的牛的方向就可以通过了。在顶上除了可以得到两个宝箱外，

www.plumbook.cn

还可以分别用5000元和1000元与山崖边的怪物交换装备。(购买5000元的道化师のベル与マルコ的EX装备有关)

返回出口向海岸方向走，在海边给海龟一个水果可以得到道具。在接近另一个出口处的海边有一名潜水的红色恶魔。

进入另一个出口后，左方有一条被枯木阻塞的道路（☆），而前面也有左右两条路。左边的道路通往火山（◇），右边的道路返回村口位置。

先在右方的大片空地取得高台上的两个宝箱，然后往返回村口位置的路走。途中给一头满身都是泥的黑猪一个水果，并与他对话两次选择“怖いの？”和“治す”就可以得到“赤鼻眼镜”。

炸毁黑猪对面的石块得到一个宝箱，在前面出口的左方也有一个宝箱（○）。

返回被枯木阻塞的道路，用炸弹开通道路后往里走。在山顶上遇到之前在海边洞窟见到的ピエール团长，如果玩家已经取得了“赤鼻眼镜”、“道化师のベル”和“手品师のカード”就可以在与他对话后分别选择3个选项交换マルコ的EX装备。

从宝箱（○）旁的出口返回村口附近，(可以先回村补给一下)这次从旁边的森林小道走。

在走上山路前可以遇到一名绿色恶魔，登上山路后遇敌量比较大，玩家要做好准备。

在穿过第2个洞窟时，左方有一个宝箱。在路上遇到几具尸骨后往回看，可以看到上方的悬崖边挂着宝箱，使用风之水晶小心弹射下来。

不久后在路旁也挂着一个宝箱，下山时把宝箱击落可以在下山的路上回收。

在一个雾很大的地方，右方有一个被石头挡着的宝箱。

独木桥上有一只挡路的刺猬，可以在它转过头去时放出一个水果，它就会在转弯时掉下悬崖。

过桥后也能看到路边挂着一个宝箱，下山时再打下去吧！

在山顶的デルボイ家前有一个藏有绿色恶魔的木箱，在房子的背后也有一个宝箱，但要小心击落。

进入デルボイ家发生剧情后返回村里，进入旅店2楼调查床选择休息。

第2天从之前通往火山通道（◇）前进，切换场景后不要过断桥直接往前去湖边地区。

往前走看见两只青蛙，右边那只是红色恶魔。在第1个拐弯处拐向右方，再往前可以遇到一名透明的蓝色恶魔，使用水果可以从它那买到地图。

沿路走可发现一个被风封印的宝箱，再往前走一个版图发现自己已经在断桥的另一边了。

继续往前走，在森林小道接近出口时的古怪动物其实是红色恶魔。

来到试练的洞窟外，先记录一下，因为前面有BOSS战。

BOSS名称	HP	获得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：难度比前两个BOSS都要低，就是サンダーフレア这招威力比较高，伤害大概在250左右，且附带麻痹效果。让我方全体混乱的技能比较麻烦，想快点解决她的话可以之前先装备防止混乱的装饰品。依然是建议让セルジ、マルコ和ルナ上场。

在记录点附近的黄色恶魔处购买一些回复药后进入试练的洞窟。

在进入洞窟后用炸弹炸开右方的裂缝墙壁得到地图。

在中央部分落下两次梯子后，在前面有一处被火墙挡住的路，使用水之水晶熄灭所有火种才可以通过。

火墙旁边的墙壁可以炸开，里面得到宝箱。

继续往下走，在最底层发生事件后，就开始把所有颜色方块弹射到中央柱子相应的位置上。

从下到上，应该按照紫（ムラサキ）、绿（ミドリ）、白（シロ）、茶色（チャイロ）、黑（クロ）、橙（オレンジ）、黄色（キイロ）的顺序弹射到中央柱子的突出位置上。

发生事件后可以在第3层花100元请白色恶魔工人帮忙把一块颜色方块运上来，这样减了不少工夫。也可以花10元请它把众人带到底层。注意不要叫他搬运已经放置好的方块，不然又要重新弹射一次。

把所有的方块都放置好后就会出现属性方块。把一个换成火属性，另一个换成水属性，分别嵌入第3层的两个凹入点，这样就可以连接好试练洞窟入口前的桥梁。

通过桥梁进入大门，在放置石像的房间的4尊石像下有4个宝箱。

再进入里面的房间连续发生两场BOSS战。

BOSS名称	HP	获得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：BOSS的技能“乱舞”非常可怕，能伤害我方角色200左右的HP，而BOSS作为一名格斗型的战士，速度也比较快，经常都会出现打不中他的情况。可以使用龙之剑降低他的速度，再使用マルコ蓄力槽爆满状态下的……技能打他，这样就可以得到可观的攻击威力。

BOSS名称	HP	获得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

……比较弱。不知道是猫猫运气好……定就是这样……经常都只……打我方角色。他的魔法都带异常状态，而且还会使用……多用蓄力攻击可以很快……

战斗后返回村港口的海王丸找シゲル得到第2件EX装备ナルシア服。

去山顶上的デルボイ家，接着回去村里的港口，(ガミガミ魔王战士离队)就会自动传送到传说之船的位置。

进入船首方向的机关室发生事件，暂时只能用ルナ、エレナ和モンバ3人行动。

在幻影クロコネシア的大屋前方有一个宝箱，另一边的海滩也有一个宝箱。

在幻影ポポロクロイス城下镇需要利用门前的传送点到达另一边，这里有两个很明显的宝箱。

在幻影ポポロクロイス城的马房附近有两个宝箱。

在通过了第1条石砖走廊后，可以用炸弹炸开右方的裂缝墙壁。

遇到两条分歧路后先走左方的路取得宝箱。走右方的路先进入正面的塔，传送后可以得到地图。

进入后方的塔出来后，左右两方和前面都有塔的入口。进入左手方向的塔和前面的塔在尽头都可以得到宝箱，右手方向的塔才是正确的路线。

向前一直走，在碰到一扇有颜色的门后进入里面有一名隐藏在宝箱里的恶魔和一个宝箱，里面还有记录点。

出门后走下坡路，在下坡后的右方有一个宝箱。

继续往前走，在经过一连串弯道后最后使用风之水晶打下柱子上的方块。搬运方块到凹入点后，旁边水池里的水会干枯掉。

爬下梯子得到宝箱，从另一边的梯子上去一直走到达一个方形的版图。

先找到记录神像再进入旁边的门发生BOSS战。

BOSS名称	HP	获得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：……エレナ的HP比较低，而且我想在之前也应该没有什么玩家去培养她，因此在此战显得最没用的非她莫属。モンバ的“雄叫び”是BOSS战中决定胜负的关键技能。BOSS的ショックウェーブ攻击力十分高，而且范围是我方全体，因此要ルナ不停使用全体回复。而モンバ也要不断使用“雄叫び”，エレナ则负责MP的补给工作，只要有耐性就可以击倒这个BOSS。

发生剧情后，先返回海王丸找酒吧中的シゲル得到ガミガミ的第3件EX装备ナルシアシューズ，也可以到道具店中购买新的装备。

在船外可以找到地图和水底的红色恶魔，进入另一个版图又是一场BOSS战。

BOSS名称	HP	获得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

……水ブレス是让我方全员附上毒和封印两种异常

&3DM-SM
www.plumbook.cn

状态。如果是使用技能的主力角色就应该在事前装备上防止封印的装饰品。使用火属性攻击对BOSS比较有效，推荐マルコ。

返回船上发生剧情，接着便来到了化石岛。

下船后沿着骨道走，在下坡后立刻转身可发现前方的石柱上有风的图案。

弹射一个风之水晶到图案上就可以通过地上的封印，碰到黄色的传送碑可以到达一个孤岛上取得地图，在传送碑后方也有一个宝箱（エレナ的最强装备）。

下坡后往正前方走，利用传送碑到达第2个版图。

往前走不久后弹射一个水之水晶到墙上的水图案可以解开地上的封印，再往前走可以看到边缘上有一个宝箱。利用风之水晶弹射到宝箱外侧边缘可以让其弹回地面上（モンバ的最强防具）。

进入前面的大门，在左方找到一个宝箱。往前走直到碰上地上的封印，这时往右看可以发现墙上有火的图案，弹射一个火之水晶到上面解除封印。

在前面遇到红色石碑，先将其转换成水属性，然后进入传送到另一端。

往前走炸毁有裂缝的墙壁得到ルナ的最强装备。

再往前走被一道炎之障壁挡着去路，弹射一个火之水晶改变前面无色石碑的属性，接着只要改变刚才传送过来的石碑属性为火，就可以传送到那块无色石碑的位置了。

左方有一个陷入低洼地面的宝箱，切换ルナ领队弹射风之水晶到宝箱的正后方可以将其弹出来（マルコ的最强装备）。

往前走被水之障壁挡着去路，弹射一个水之水晶改变远处无色石碑的属性，然后再改变传送来这里的石碑属性为水就可以传送过去。

传送过去后先不要打下石柱上的方块，继续往前走进入一道大门。

切换场景后立刻可以见到前方有个宝箱，但被风之障壁隔离着。弹射宝箱到对面的地面上才可以取得（ピノン的最强防具）。

继续往前走，从左方的道路弹射一个火之水晶到墙上的火图案解开下方的封印，接着从右方的路到达下方就可以把上方的宝箱弹射下来（其实里面只有几个水晶，建议玩家不要浪费时间）。

在右方的道路上还有一名透明的蓝色恶魔。

在道路的尽头有一个宝箱，而左方还有另一个宝箱（ガミガミ魔王的最强装备）。

走出大门返回刚才的传送版图。把石柱上的方块击落，把传送石碑改变成为风属性，然后先把方块弹射进传送石碑，自己也进行传送后就可以到达中央的凹形地面。把方块嵌入对应地面就可以打开旁边的大门，记录后进入大门发生BOSS战。

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略：BOSS会不断变身成我方队伍中的某个角色，并使用该角色的技能战斗，但[illegible]远比原版的技能低，因此只要注意回复[illegible]。本场战斗其实并没有什么难度可言。BOSS前3次的变身顺序是ピノン→マルコ→モンバ。

在前面记录点储存好，进入下一道[illegible]

BOSS名称	HP	取得经验值
[illegible]	6500	21000

攻略：技能与上次交手时一样，只是威力提升了不少。他的全体光线攻击「ダイダイ」依然是最霸道的技能，能扣去我方全体角色约340左右的HP。因此在队伍中必须要有一名拥有全体回复技能的角色或者两名拥有全体回复合体技能的角色。专门找一名角色发动蓄力攻击，其他角色则负责回复和辅助。

结局

返回クロコネシア村，在装备店和道具店作最后的准备工作后，进入中央木船的房间内发生剧情。（剧情后モンバ得到最终武器）

事件后分别与船尾方向的女性对话两次（给她一个ミントドロップ）、与船首附近钓鱼的人对话两次、与港口方向的大屋2楼的少女对话（楼下有造船），这样就可以得到モンバ的EX装备。

一切准备好之后与船边的ルナ对话，加入队伍后进入船首方向的控制室与デルボイ对话并选择“はい”出发.

回到波波罗古罗伊斯地区，从游戏初期的隐藏道路进入之前不能打开的遗迹。（在遗迹外有几名隐藏的恶魔，在前面的攻略中也曾经提到，可以最后一次向它们购买道具。如果オーブ已经收集了不少的话，可以与隐藏在木箱内的绿色恶魔交易得到エレナ和ルナ的EX装备，分别是“フライパン”“めいどさん服”“清楚な革靴”“青龙刀”“チャイナ服”“ハイヒール”）

以下是连续4场的最终BOSS战，建议平均等级不要低于55级，不然会很难取胜。前两场要分开两支队伍打。在每场战斗后都有回复的机会，以下介绍BOSS攻略法：

BOSS名称	HP	取得经验值
森の半身	7000	26000

攻略：由于森の半身的总体攻击力比海[illegible]

[illegible]让ピノン、モンバ和エレナ[illegible]上场。BOSS的グランドス[illegible]イ会[illegible]我方全[illegible]约200～350的伤害，所以平[illegible]要记[illegible]工作依然交给エレナ，而ピノン应该周期性地对エレナ使用“炎の护り”确保她的生命安全。モンバ应该多使用“雄叫び”降低BOSS的速度。

BOSS名称	HP	取得经验值
海の半身	8500	26000

攻略：没有像森の半身那样的全体大威力技能，但它的对单体技能ス[illegible]ウト能伤害我方某个角色400左右的HP，如果等级低一点可能会被秒杀。因此选择高HP的角色出场是明智之选。本作有这样的一个规律：HP越高的角色好像攻击力也越强。让ルナ负责HP回复，然后其余的两名角色就可以安心地使用蓄力攻击痛打BOSS了。

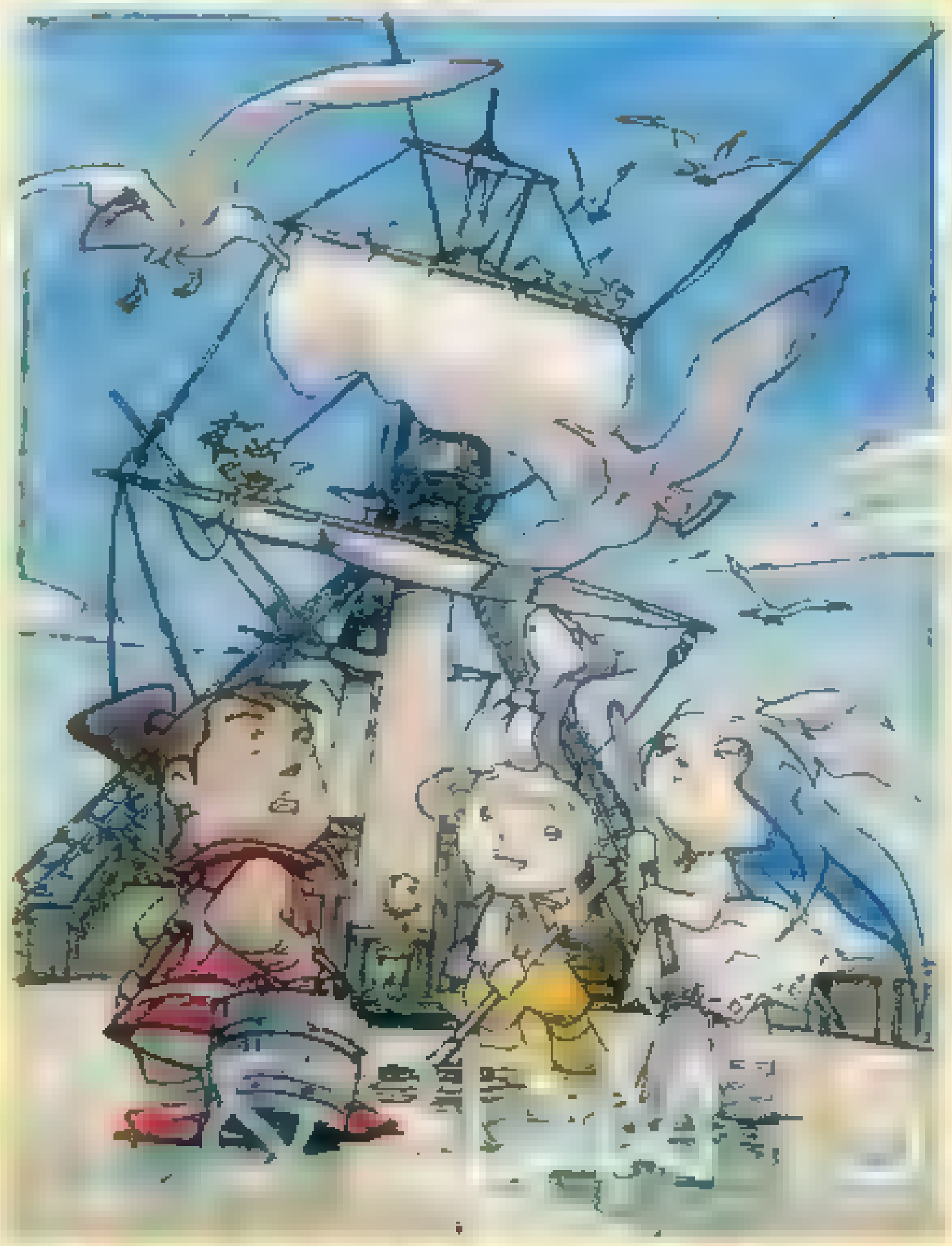
BOSS名称	HP	取得经验值
ゼフィス	10000	29428

攻略：作为最终BOSS，ゼフィス的攻击的确非常有气势。他的シャドウ[illegible]ド能伤害我方单体约700左右的HP，而全体攻击技能クラスレイン更是可以打出平均400左右的伤害值，实在是让人有点窒息。使用技能或者武器降低BOSS的速度是基本的攻击手段，拥有全体回复技能的角色是出场队伍中不可缺少的一员。不要求使用合体技，但至少要有一名攻击力高的角色在旁发动蓄力攻击（推荐マルコ）。记得在之前多买些“光の玉”及[illegible]

BOSS名称	HP	取得经验值
ディノゼフィス	13000	28000

[illegible]的最终BOSS似乎并不是那么容易就能败负的角色。几乎被它的ブロ[illegible]ス技能击中的玩家都不会生存下来，除非你拥有70级的高等级。而对我方全体的レイザーストーム更是可以让[illegible]为什么要平均等级在55级了吧！战斗依然是以一名辅助、一名回复和一名攻击的角色为主，把所有的藏在箱底的珍贵道具都拿出来吧！

战斗后发生剧情，接着在第2天ピノン一个人回城下镇。在途中虽然有两场小战斗，但对方太弱，只要不停地使用普通攻击就可以轻松取胜。最后在城下镇的教堂外找到エレナ，游戏也到此为止了。谢谢观赏！



www.plumbook.cn

装甲核心 连结　FROM SOFTWARE　ACT

PS2　ARMORED CORE NEXUS　2004年3月18日　日版

DUAL SHOCK2、USB鼠标、i.LINK、网络对战　推荐玩家年龄　全年龄

游戏说明

本作由两张DVD构成，其内容分别为“EVOLUTION”和“REVOLUTION”。

REVOLUTION是《装甲核心》初代的重要任务集合。分为REMAKE、EXTEND和REVERSE3种。

REMAKE是旧任务的重作版。

EXTEND是任务的扩展版。

REVERSE是作为反面角色再体会以前的任务。

同时包含了历代的片头动画集合，历代BGM CD TRACK集合，1代店头招贴集合，原画集合等大量资料。

EVOLUTION是全新的任务和故事。由于本作中的记录能够在两张碟中通用，所以从REVOLUTION中得到的部件也可以在EVOLUTION中使用，反过来在EVOLUTION中打出的机体也可以在REVOLUTION中使用的。(右手KRASAWA和新的右手线性来福枪两个强力武器都在REVOLUTION上的。)

系统简介

本作在系统上和部件上继承了3代的资料篇，并根据玩家的反馈作出了相当大的改变：

1.机体重量感增加，所有的动作都有了较大的惯性，以前那种在地面上的突然变向的动作几乎没有使用价值了。

2.机体发热，冷却参数被现实化(以前是没用的虚拟参数)，所有的身体部件都有了冷却参数，并且推进器和OVER BOOSTER的使用会持续产生热量了。

3.身体部件都可以做某种程度上的强化。(在部件选择画面上按□键打开改造菜单)

4.多了一种新的操纵方法。(TYPE A)在使用新的操作方法时，可以实现腕部武器、EO、INSIDE、肩部武器的齐射。方法是在EO发射的同时按住“L1+R1+×”三键即可。

5.ECM电子战实效化，在对战中也可以使用了。比起上一代可以有效地干扰敌人的雷达和锁定。(上代完全没有用)

6.武器破坏系统被废除了，而且丢弃以后的武器也无法再次捡起来，丢弃方法在KEY CONFIG画面中有所表示。

7.2次锁定被取消，即在武器锁定的同时即可进行攻击精度补正(补正能力由腕部的补正精度进行调节)，但所有的武器(包括手持武器)都增加了锁定时间，该时间由FCS的某个参数影响。

8.EO武器也有了射击补正。

9.左手武器有了独立的锁定显示，丢掉右手武器也可以进行锁定。有复数武器时锁定框的大小由两个武器和FCS的并行处理能力共同决定。

10.AC PERFORMANCE画面变成了非常直观的六边形方式。

11.AC历代的强化人间这代似乎没有了(至少目前还没有发现)，但是敌人中仍然有强化人间的迹象(RANK 1)。

12.武器的飞行速度普遍被提高，能量武器的威力和击中热量也普遍上升，这令能量武器的实用性大增，同时也使得机体的回避率大幅度下降。(这对擅长机动战的玩家来说，绝对不是什么好事！)

头部 HEAD

安定性	被击中后耐冲击力的稳定性
オートマップ(AUTO MAP)机能	对实行任务很有帮助的机能，可以将走过的地方的地图自动记录下来
暗视スコープ(SCOPE)	搭载该机能的头部，在进入比较黑暗的地方时会自动启动该机能。此时的画面与开着微光夜视仪的画面一样，能够清楚看清周围的东西
对ECM机能	对抗ECM干扰的性能。若该参数太低的话，被干扰时雷达上会没有任何显示，情况严重时甚至连锁定敌人可能都无法做到……
雷达机能	搭载该机能后，就可以不用依靠肩部的雷达了
雷达距离	雷达的有效范围
扫描间隔	雷达显示延迟的大小，越小越好
导弹表示能力	雷达画面上表示导弹的能力
生体兵器表示能力	可以表示生物武器的能力
头部可以调整的参数有	重量、实弹防御力、能量防御力、冷却性能和对ECM性能等

部件参数

身体部件共有的参数(在部件选择画面上按△键打开，左边是部件的性能，右边是机体的整体性能。)

AP	部件AP的和就是机体的总HP
重量	部件自身的重量，超过限制的话会引起性能的大幅度下降
EN消费	部件装上时需求的电力(脚部有2个参数)
实弹防御力	各部件该参数的和就是机体防御实弹武器的能力
能量防御力	各部件该参数的和就是机体防御能量武器的能力。本作取消了3代资料篇的防御系数的说法，不管机体各个部位的防御力相差有多么悬殊，但平均防御力是一样的
冷却性能	各部件该性能的和加上散热器的冷却性能就是总的冷却性能了

机体 CORE

腕部载重量	腕部+腕部武器+EX+INSIDE重量的和要小于该值，否则会引起命中率下降
耐热温度	机体所能承受的温度的极限。温度如果超过了该值就会开始自动减血，冷却装置也会进入强制冷却状态
OP插槽的数量	影响放置OP插件的数量
格纳库机能	有该机能的机体可以将一部分武器装入机身中备用，在腕部武器用完之后即可使用
OB机能	短时间内让机体突然加速的机能
OB出力	该值越大OB时的速度就越快
OB时消费EN	OB时消费能量的速度
OB时散发的热量	使用OB时带来的温度上升的速度快慢
EO机能	CORE附属的武器。自动瞄准，自动攻击，并且有提前量预测能力
EO TYPE	EO的种类，分为能量和实弹
攻击力／弹数	EO武器的单发攻击力／总装弹数
命中时热量	命中敌机时使敌机温度上升的大小
射程距离	EO的有效范围
发射间隔	两次发射的间隔时间。100多的数值所对应的时间约是1秒
发射消费EN	实弹EO无此参数，每发射一次所消费的EN的多少

注：EO机能是不能和OB、格纳机能共存的。

CORE可以改造的参数：重量、冷却性能、实弹防御、能量防御及腕部最大载重。

腕部 ARM

照准精度	锁定敌人后武器飞向目标正中央的几率，越大越好
照准调整时间	就是手持武器的补正所需要的时间了，武器腕和武器的参数是相同的
腕部可以改造的参数	重量、冷却性能、实弹防御、能量防御及照准精度

www.plumbook.cn
© 1997-2004 From Software, Inc. All Rights Reserved

脚部 LEG

待机时消费 EN	站着不动时 EN 消费的数量
移动时消费 EN	移动中消费的 EN 的数量
移动性能	机体不依靠推进器时的移动速度
ブレーキ(BREAK)性能	急停的能力
旋回性能	原地转圈的速度
ジャンプ(JUMP)性能	跳跃的高度
ブースタ(BOOSTER)性能	坦克脚和浮游脚才有的机能，而这两个脚没有ジャンプ性能
ブースト时消费的 EN	使用推进器时消费能量的速度
ブースト时发热量	使用推进器时机体发热速度的快慢
脚部可以改造的参数	最大载重量、冷却性能、实弹防御、能量防御
推进器可以改造的参数	重量，发热量，出力

注：1.坦克脚装备时可以在空中使用加农炮系的武器。
2.四脚可以在地面移动时使用加农炮系的武器。
3.浮游脚可以在水面上移动同时不会掉下去，但一使用加农炮系的武器就会立刻掉下去。

FCS

对 ECM 性能	同头部的对 ECM 性能
サイトタイプ	锁定框的大小
标准	无特殊效果
广角	锁定框面积大而距离近
远距离	距离远而面积小
特殊	范围窄小，距离中等
横长	左右宽而上下窄小
纵长	上下长而左右狭窄
锁定时间	非导弹武器的锁定所需的时间
导弹锁定时间	导弹锁定所需的时间
捕捉最大范围	武器完全符合 FCS 时锁定框的大小的性能
捕捉平均范围	所有武器锁定框的大小的性能平均值
锁定最大范围／平均范围	影响武器的实际锁定距离
サイト并列处理能力	2个以上的武器共用锁定框时的能力。越大锁定框就越大

注：FCS不能改造。当武器和FCS一致时锁定框的范围及锁定范围是最好的。

发电机GENERATOR

发电机出力	发电机能提供的总电量
电容器容量	发电机缓冲区容纳的总电量
发热量	工作时的发热量

可以改造的参数：重量、发电机出力、电容器容量

散热器 RADIATOR

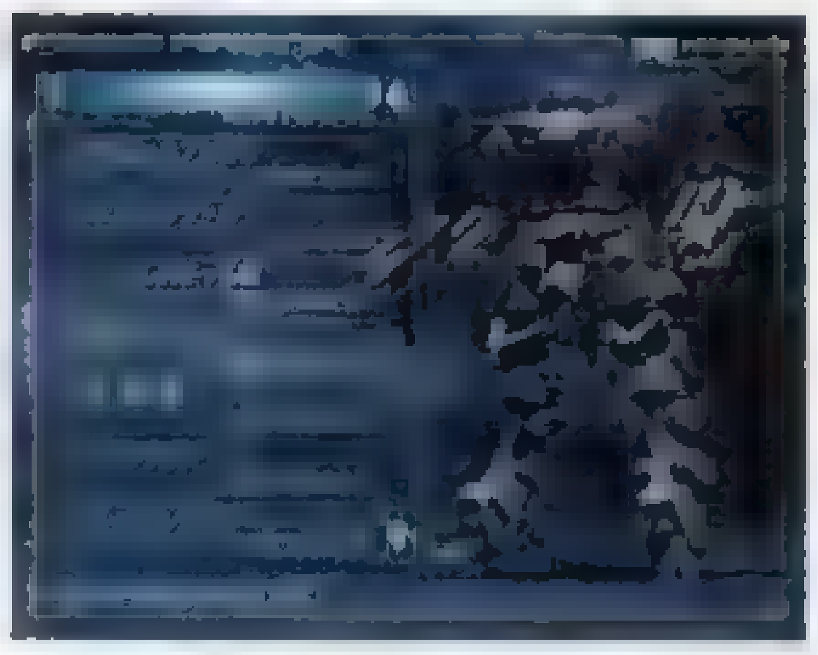
冷却性能	机体散热性能最主要的来源
紧急时冷却性能	机体温度超过限度时的冷却性能
紧急冷却时消费的 EN	开始紧急冷却时消费的EN。太大的话在紧急冷却时会把机体的EN全部用完

散热器可以调整的参数　　重量、消费EN、冷却性能。

内部 INSIDE

INSIDE 装备都是些辅助类的。装备在腕部部件内部，如吸引导弹的装置、ECM 装置、气雷、小型火箭炮等等。

注：ECM部件有ECM效果参数及有效时间参数。在历代的对战中，除了吸引导弹装置以外对战中可使用的部件相当少，任务中更是基本是不用的，或许这代的ECM会在对战中发挥一些作用吧。



扩展 EX

EX也大多是些辅助类的。装备在腕部部件两侧，导弹增加发射装置、导弹迎击装置、EN回复装置、紧急回避装置等等。还有这次的弹夹也到EX上了。

武器

武器分为右肩部、左肩部、右手、左手、格纳右手、格纳、左手等共6个部分。这代的左肩和右肩的武器需要分别购买，不能混用。各部位的武器基本参数基本一样。背部雷达和头部雷达的参数是相同的。

武器类型	不用解释了吧
サイトタイプ	与 FCS 相同
攻击力	一击中的威力，若是霰弹枪每一发都有非常大的威力
装弹数	同 EO
命中热量	同 EO
锁定距离	与 FCS 的一起决定锁定的距离
最大锁定数量	可以同时锁定的敌人的数量。导弹有多个。火箭弹系列的是没有锁定能力的
发射间隔	2 次发射之间的间隔
弹单价／消费 EN	能量武器在发射时消费的 EN
弹夹装弹量／弹甲再装填时间	在本作中一部分武器有了弹夹的设定。连射中会有一段RELOAD的时间。虽然这样会花去很多时间，不过取而代之的是这类武器的连射时间大大缩短弹夹再装填时间
关于武器格纳	在武器选择画面是下面的文字中有"可格纳"字样的，就是可以在格纳部分装备的武器。大多是一些小型的武器，这代新增了很多重型武器的轻量版本。在丢掉腕部武器后便会自动装上格纳武器

特别要注意的是这代新增加的冷却参数。如果太低的话，在使用一般推进器时机体温度就会不断上升到危险温度甚至会过热，使得高性能的推进器使用受到很大的限制。不过能一直在天上飞行的机体，在本作中依然还是可以装配出来的。

EVOLUTION MISSION 及隐藏部件攻略

任务名称	作战目标	隐藏部件	取得方法
<ルガ峡谷>			
No 1 ミラージュ调查部队袭击	敌 MT 全灭	右手武器 CR-WH98GL	开阔地上空的管道桥一端
参考：本作第一关，没任何难度 注释：初始机体想要拿到隐藏部件的话，要飞到出发点头上的管道桥上，然后踩着两边的岩壁飞过去 敌战力　MT4 台			
No　×调查部队再袭击	敌 MT 全灭	同 No.1	
参考　AP20% 以下强制结束，其他与 No 1 一样 出现条件：上关(No.1)失败就会出现 敌战力：MT4 台			
No 2 ミラージュ驻屯地护卫	保护基地	无	
参考：直升机会从各个方向来袭，机体尽量装备长距离 FCS 和武器 敌战力：战斗直升机数架			
No.3 ナービス警备部队排除	狙击型 MT 全灭	无	
参考：MT 的攻击会对机体造成很大的震动，小心不要落下桥去了，机体应有一定的飞行能力否则很难完成任务(本任务有多个版本) 敌战力：狙击型 MT4 台。飞行 MT 若干			
No 4OAE 调查团袭击	目标列车的破坏	右手武器 CR-WR81R52	顺着目标列车行进方向走，穿过隧道后的桥的对岸一侧的上层
参考：不用管其他敌人，先去捡部件，但动作要快。轻量机体携带单个高攻击力武器 敌战力：战车若干(相当结实)			
No.5 武装列车破坏	目标列车的破坏	无	
参考：地图和 No 4 是一样的 敌战力：多足战车若干。武装列车 2 台			
No.6 ナービス残党追击	敌全灭	无	
参考：地图和 No.1 大体一样 敌战力：狙击型 MT 若干，飞行 MT 若干			
No.7 反乱部队せん灭	目标 AC 运输机破坏及 AC 破坏		
参考：击破运输机过关，如没能全部击破，敌机会投下 AC。敌 AC 武装腕装备，攻击力突出，不过 AI 较笨可以轻易击破 敌战力：运输机若干，RANK AC × 1			
<レイヴンズアーク>			
No.8 对 AC 演习	目标 AC 破坏	右腕武器 WH03M-FINGER	快速高 AP 击破 AC，MAIL
敌战力：RANK01 AC			
No 9 小型自律兵器性能テスト	敌全灭		
No 10 小型自律兵器性能再テスト	敌全灭		
No.11 ミサイル性能テスト	一定时间生存		
No.12 ミサイル性能再テスト	一定时间生存		
注释：上记任务 No.11 失败或者未实行时出现			
No 13 夜间战斗模拟演习	敌全灭		
参考：头部要有夜视性能			
No 14 新型 MT 性能テスト	敌全灭		
No.15 新型 MT 性能再テスト	敌全灭		
No.16 新型 ECM 性能テスト	敌全灭		
No.17ECM ミサイル性能テスト	一定时间生存		
No 18ECM ミサイル性能再テスト	一定时间生存		
参考：装 2 个背部雷达可以大大提高耐 ECM 性能			

www.plumbook.cn

任务名称	作战目标	隐藏部件	取得方法
No 19 新型AC性能テスト	AC击破		
No.20 新型AC性能再テスト	AC击破		
参考：新型AC以能量武器为主，运动性较高 注释：在这里进行的所有任务都不给修理费和弹药费，敌AC是强化人间，装备剑和榴弹炮会比较容易			
＜アリア丘陵＞			
No 21 支援物资破坏	一定时间物资破坏	无	
参考：破坏到一定数量后会有完成的提示，之后的破坏数量就是额外的奖金了。 敌战力：小型MT+天井炮台			
＜アパクス平原西部＞			
No 22 爆击部队迎击	敌全轰炸机破坏	无	
参考：敌人在广阔的范围内。高移动力、长射程武器及FCS推荐 敌战力：轰炸机若干			
No 23 驻屯地攻击部队排除	基地防卫	无	
参考：根据前面的任务完成情况出现敌人可能不同 敌战力：RANK AC 御神火／轰炸机+SNIPER+人形MT			
No 24 驻屯地攻击部队排除2	基地防卫	无	
参考：自己这边有AC作为僚机出场。比No.3要简单。 出现条件：ミラージュ驻屯地护卫No.2和No.22爆击部队迎击のミッション失败或未实行时 敌战力：同No.23			
No 25 ミラージュ输送机护卫	消灭来犯之敌	INSIDE HOHSHI	机舱后部的货物下，破坏后出现。
参考：地板会突然打开，只要一掉下去就会出界没有飞回来的机会。ECM很强，建议装双雷达出场			
No 26 クレスト部队侵攻阻止	敌全灭	无	
参考 4脚重型MT装备榴弹炮火焰投枪等武器。攻击力很高且耐久度也不低。推荐重型机体 敌战力・4脚重型MT若干。			
No 27OAE 侵攻支援	敌MT全灭	EXTENSION E0SMG-ROE2	东北角上的仓库(3个相邻的仓库)中最角上的那个破坏后出现
参考：敌机数量多而且攻击力高。 敌战力：人形重MT若干，大型飞行MT若干(装有高威力的能量炮)			
＜アパクス平原东部＞			
No 28 物资输送部队袭击			
敌战力 MT若干架。			
＜ベイロードシティ＞			
No 29 特殊工作部队排除	敌全灭	OP插件 003-CODON	地图一角上的墙壁上的亮白灯的门内
参考：MT相当的耐打而且攻击力很高，不要拖延迅速击倒对手。MT2台被击破后RANK ACジノーヴィー登场以漂亮的POSE(耍帅)解决掉剩下的2架 注释：隐藏部件所在位置有相当的高度，注意飞行能力和自己的AP值 敌战力：人形MT4台			
No 30 发电施设破坏工作			
参考：敌人数量较多，高AP和能量防御力推荐 敌战力：炮台若干，小型4足MT若干			
No.31 ベイロードシティ侵入者排除			
参考：头部有暗视机能是最好的 敌战力：逆关节MT若干			
No 32 クレスト专属AC消去	敌AC破坏	肩部 WB31B-PEGASUS	高速过关后特别MAIL得到
参考：又是强化人间的RANK AC。攻击力高，但机动力低，用重型机体配榴弹炮+光剑可以轻松搞定。要注意的是场地比较狭小 敌战力：RANK AC×1(不是RANK 1的ジノーヴィー但机体是一样的)			
No.33 脱出路救援	敌人全灭 护卫目标	左手武器 RAIJIN(光波光剑)	路边倒着的 其中一辆车辆中。破坏后出现
注释：隐藏部件体积较小，要仔细寻找 敌战力：MT若干			
No.34 地下仓库侵入	敌部队全灭	腕部 A04-BABOON	过关后的报酬部件，MAIL得到
敌战力：中型MT4台，小型若干，炮台2个			
No 35 地下防卫线死守	敌MT全灭，最终防卫线保护		
参考：小型MT动作很快，推荐机枪等RELOAD短的武器。头部夜视机能推荐 敌战力：MT若干			
No 36 都市防卫部队排除	敌炮台摧毁	EXTENSION IWATO	过关后的报酬部件，MAIL得到
参考．头部夜视机能推荐 敌战力：炮台及地雷若干			
No 37 ミラ ジュ输送部队迎击	全机击落	FCS MF04-COWRY	全机击落
参考：敌机数量偏多，每架需要2500左右的攻击。建议装备双手狙击枪+远距离FCS，最好再背个多发的导弹备用 敌战力：运输机若干(会导弹攻击的)			
No 38 クレストAC排除	敌AC击破	武器腕 CR-WA91MSM	短时间击破
参考：同No 32クレスト专属AC消去不同，这次的敌人比较善于飞行，抓住落地的机会用光剑解决 敌战力：RANK ACジノ～ヴィ～			
＜レクタス平原＞			
No 39MT 输送车两袭击	敌全灭	无	
参考：携带光剑打近战即可 敌战力：人形MT×3，重型MT×3			

任务名称	作战目标	隐藏部件	取得方法
No 40 要人袭击	武装直升机击落	右手武器 CR-WR88RS3	过关后的报酬部件，MAIL得到
参考：对ECM要高(装个肩部雷达就可以了)，头部最好带夜视能力，一开始就可以将其击落 注释：似乎需要将＜物资输送部队袭击＞任务成功才会得到部件 敌战力：武装直升机×1			
No 41 クレスト本社部队袭击	敌AC击破	腕部 CR-A88FG	过关后的报酬部件，MAIL得到
参考：单纯的对AC战，其中第3个登场的是RANK AC坦克脚，防御力奇高。推荐用重武装出场。敌人不会一起上来，可以各个击破 敌战力：AC×3			
＜レクタス产业区＞			
No 42 テロリスト排除	敌全灭	无	
参考：敌人数量众多，高机体防御和AP值以及弹数多的武器推荐 敌战力：逆关节MT，人形MT，空中MT若干			
No 43 燃料施设防卫	敌全灭	脚部 LN01-SEAL	燃料罐全部完好过关。
参考：装备重型狙击枪(攻击力大于820)，就可以一枪击破 敌战力：小型MT若干			
＜レクタス平原南部＞			
No.44 ミラージュ补给基地强袭	全MT击破	无	
参考：敌MT装备强力ECM，装备光剑较容易 敌战力：逆关节MT，重型MT若干			
＜ロボス高地＞			
No 45 新型生体兵器性能テスト	敌人全灭	无	
参考：注意生体兵器会自爆，不要使用接近战，或一刀后立即离开 敌战力：中型生体兵器若干			
No 46 研究施设破坏	培养槽全破坏	无	
参考：一开始的那架AC机动力很低，不构成威胁；设施内温度较高，且附带有数个前面打过的生体兵器。小心被炸成机体过热 敌战力：AC×1，生体兵器若干			
＜コイロス湖南部＞			
No.47 コイロス净水施设强夺	设施内敌人全灭	无	
参考：设施内敌人全灭后，会有2架AC增援，但只要击破一台即可，另一台会在以后的斗技场找你算帐 敌战力：AC×2，MT×2，炮台若干			
No 48 特殊生物排除	敌人全灭	无	
参考：小心这次它们会跳的 敌战力：特殊生物若干			
No 49 ミサイル施设防卫	守卫导弹发射设施	无	
参考：敌AC耐久度奇低。双手榴弹炮推荐 敌战力：新型AC4台			
No 50 ミラージュ肃清	一定数量目标破坏	发电机 KUJAKU(重量型)	大量破坏敌人和目标建筑物(4处建筑物10架敌机)。过关后特别MAIL得到
参考：建筑物破坏到一定程度后会有可变型M增援出现。尽量多消灭敌人 注释：AP值太低时可能得不到部件 敌战力：炮车3，可变型MT若干			
＜コイロス湖＞			
No 51 キサラギ调查部队排除	炮台全灭	无	
敌战力：炮台2，武装直升机若干			
No 52 キサラギ湖上施设破坏	无		
参考：打了一会儿后，会有大量大型导弹飞来，必备浮游脚 敌战力：AC×1，导弹大量			
＜ヌクレオ地区＞			
No.53 采掘场发电システム破坏	目标破坏	头部 CR-H9SEE	第2个发电系统所在的房间一侧的台子上的一个箱子里面。按确定即可得到
参考：本关有时间限制 敌战力：飞空型MT若干，重型MT×2(装备大型光束炮)			
No 54 生存者搜索	目标搜索	无	
参考：遇到自爆型MT不要犹豫立即躲开，击倒通讯任务目标随即转换成逃出 敌战力：自爆型MT若干			
No 55 ナ～ビス采掘场攻略	目标破坏	无	
参考、敌AC武装腕近距离攻击力极高。但绝对不会飞行，可以骗到下面的十字型地域中慢慢打 敌战力：飞空型MT若干，AC×1			
No 56 旧世代兵器起动阻止	控制装置破坏	左手武器 WH04HL-KRSW	翻版后MAIL得到
参考：*最终任务*，敌AC能量、攻击力和机动力都很高，操纵回避能力不够的话，开坦克可以轻松过关 敌战力．特殊AC×1			
＜アウラス峡谷＞			
No.57 テロ组织坏灭	敌全灭	无	
参考：这关又是强力ECM 敌战力：狙击型MT，人形MT若干			
No 58 发掘部队袭击	敌全灭	无	
参考：新型AC机动力和攻击力较高，打持久战不利，迅速用重武器击破 敌战力：新型AC×2，武装直升机若干			
No 59 巨大MT破坏	目标MT破坏	无	
参考：敌MT攻击力极高、但不会移动，装备大威力武器在门打开前将目标破坏 敌战力：巨型MT×2(武装：光加农×2) 注释：没有死角			

www.plumbook.cn

任务名称	作战目标	隐藏部件	取得方法
<マレア沙漠>			
No 60 游军部队袭击	领域内的战车全破坏	无	
参考：敌战车数量众多，耐久度中等(可经受一发榴弹炮 +2 发狙击) 敌战力：气垫战车若干			
<マレア沙漠东部>			
No 61 残存部队排除	领域内的战车全破坏	无	
参考：同上 敌战力、同上			
<マレア沙漠南部>			
No 62 放电现象调查	调查并破坏目标	脚部 LN04-WALRUS2	出现的敌人 AC 破坏，过关后的报酬部件，MAIL 得到
		EXTENSION EOSMG-ROE2	AC 未出现，过关后的报酬部件，MAIL 得到
参考：强力 ECM(到 S 都没办法完全抵消)，所以用光剑近战较好。 敌战力：AC × 1，气垫战车若干			

接翻版后的存档，可打二周目。在右侧的选单中会多出FREE MISSION和FREE ARENA。FREE MISSION中的任务是已经打过的任务，没打过的任务不会出现。另外一部分任务也不会在FREE MISSION中出现。同时在FREE MISSION上会标识出部件是否收集到。(但也有的不会写)另外要注意：如果部件是完成任务的报酬的话打FREEMISSION时报酬部件会变成钱，这样就无法得到了，此时要重新打一周目的任务才行。FREE ARENA虽然没写明会有多少报酬，但是能得到报酬的。而且重复打同一个也可以得到报酬。只是RANK不会因此而上升。

不会在FREE MISSION中出现的任务

调查部队再袭击	新型 MT 性能再テスト
MT 输送车两袭击	新型 AC 性能再テスト
ミサイル性能テス	爆击部队迎击
小型自律兵器性能再テスト	物资输送部队袭击
ECM ミサイル性能再テスト	驻屯地攻击部队排除 2

其他部件

斗技场等级：本次一周目时是无法自由打斗技场的，通过任务获得点数来取得排名。

初进 RANK	CR 179DD(INSIDE)
RANK20	CR-083ES+(OP)
RANK10	MF05-LIMPET(FCS)
TOP RANK	H09-SPIDER(头)

对企业贡献度

クレスト	头部 CR H97XS EYE	多接受クレスト的任务
クレスト	脚部 CR-LF71	多接受クレスト的任务

REVOLUTION 隐藏部件

关卡	部件名	条件	备注
大破坏(REVERSE)	CR-194DD2(INSIDE)	作业用 MT 全部完好	
レイヴンズ・ネスト(REMAKE)	CR-WR93RL(右手)	全部鱼雷破坏	建议装备狙击枪和长程 FCS 攻击力要高。能量狙击也可以
レイヴンズ・ネスト(EXTEND)	YWH07-DRAGON(右手)	任务完成后取得过关	敌人装备武器腕攻击力高，而且是浮游脚。装备浮游脚比较好取胜
CR-B83TP(推进器)	海上平台的下部环形的管道上		
佣兵(EXTEND)	WH03M-FINGER(左手)	过关后取得	炸弹没有落在基地的设施上才可以得到。长距离 FCS 和狙击枪 + 高移动力推荐
佣兵(REVERSE)	KANGI(OP)	炮台全部保护。	
A.I(EXTEND)	ANANDA(强力散热器)	开始点左侧的房间的最深处	可以先完成右侧房间的任务
	YWL03LB TAROS(左手)	过关后得到	
企业(REMAKE)	WH06PL-ORC(左手)	最深处上层的燃料罐的后面	如果破坏燃料罐的话部件会消失的
企业(EXTEND)	WB28R-SIREN4(肩)	输送车无损害	走在车子的前面挨打的话应该没问题
地下都市(EXTEND)	YH06-LADYB(头)	过关后取得	
地下都市(REVERSE)	FUNI(EX)	高速破敌	
失われた技术(REMAKE)	CR YH70S2(头)	高速击破敌 AC	
失われた技术(EXTEND)	RENGA(EX)	地图高处边界上的 3 个柱子的背后	

关卡	部件名	条件	备注
强化人间(REMAKE)	I03RN-CORAL(INSIDE)		在最下层的一个窄小的落脚处
强化人间(EXTEND)	YA10-LORIS(腕部)	过关后取得	
依赖(REVERSE)	CR LH79L(脚)	4 处发动机没有损伤	
イレギュラー(REMAKE)	JIREN(EX)	北边的角落里	
ウェンズデイ机关(EXTEND)	WH04HL-KRSW(右手)	过关后取得。(破坏的机数比测试 AC 多)	测试 AC 装备 WH04HL-KRSW 武器而且移动力很高建议装备高移动力的机体和高破坏力的武器
ウェンズデイ机关(REVERSE)	KARURA(肩)	出发地点附近的仓库里	开门拿到
アンバー・クラウン(REMAKE)	CR-LRJ84M(脚)	过关后拿到	
アンバー・クラウン(EXTEND)	MIROKU(FCS)	设施全部保全	
スミカ(REMAKE)	NIOH(右手)		到达纵穴前面的一个房间，墙上有铁丝网，破坏后进入另一个纵穴后上方的其中一个铁丝网内
スミカ(EXTEND)	YH08 MANTIS(头)	过关后拿到	
	YWH07-DRAGON(左手)	过关后拿到	
ファンタズマ(REMAKE)	WL-MOONLIGHT(左手)	过关后拿到	
ファンタズマ(EXTEND)	YLH11 VIXEN(脚)	过关后拿到	
秩序を破坏するもの(REMAKE)	BYAKUE(EX)	过关后拿到	
秩序を破坏するもの(EXTEND)	YC07-CRONUS(身体)	过关后拿到	
	CR-YH85SR(头)	短时间过关后拿到	

全任务S RANK后完成度可以达到100%，这时可以在对战或任务中按照AC1的指令切换背后视点和驾驶舱视点。

联网介绍

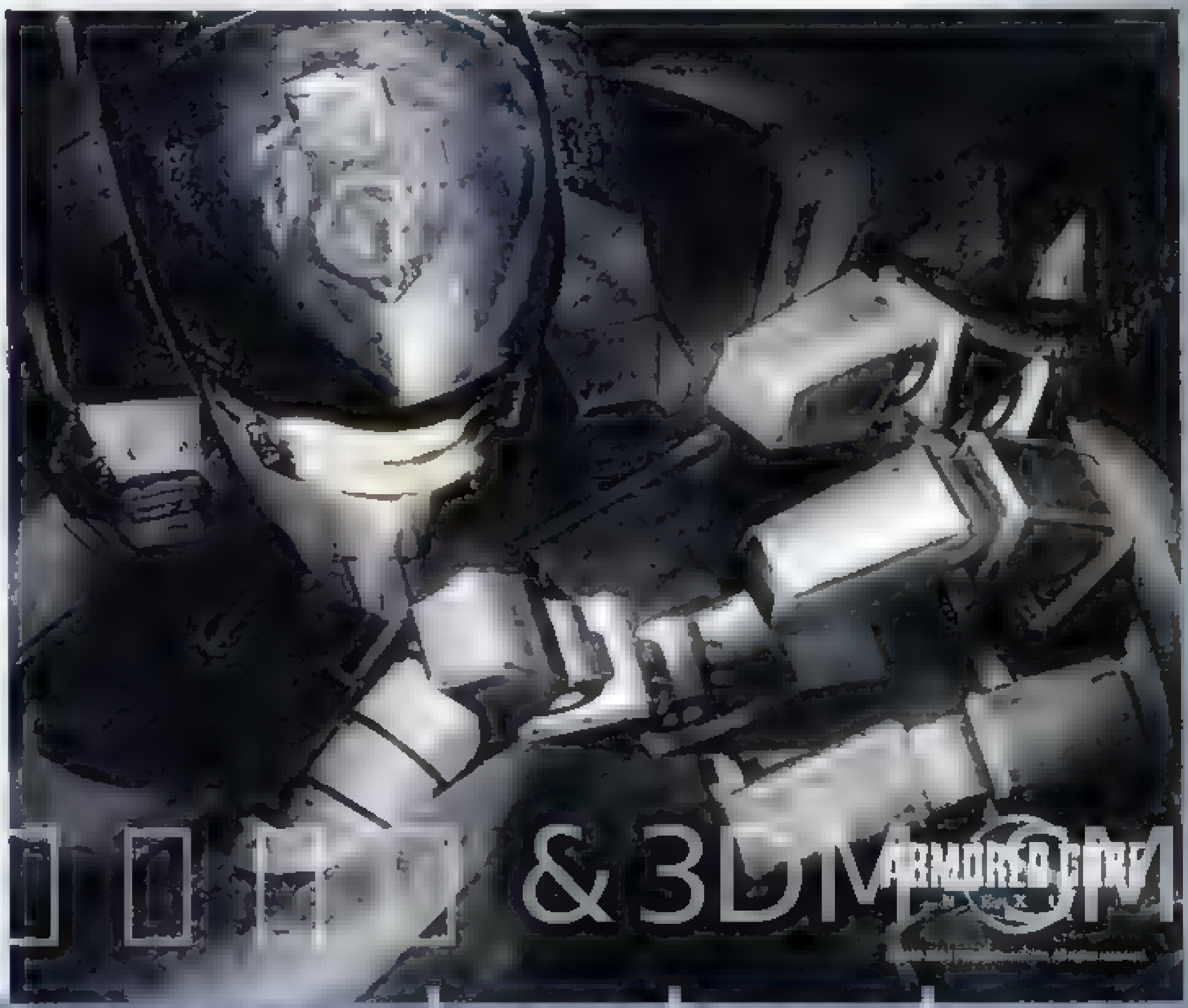
需要硬件：PS2专用i.Link连接线×1(2台机子对联，4台的话要4条i LINK和一个HUB。还有就是必须是专用的，价格大概就40左右吧)或者网络组件+BB UNIT+局域网HUB。

双份的电视机和电源。

需求软件：对战用软件：装甲核心ARMORED CORE系列2份，新出的ACN用AB盘就可以对战了。

连接：用i.Link将2台PS2连起来就可以了。

以ACN为例：先选择VS，然后在出现的选单中选择i.Link，此时会显示待机画面。若连接有效的话，两台电视的画面上都会出现2台PS2连接到一起的画面这样就连接成功了。这时其中一台PS2会成为主机来控制另一台，至于哪一台是主机，就要看主机的编号了，先出的那台会成为主机。ACN可以四人分屏幕对战，当然如果有4台PS2+4台电视的话不分屏幕也是可能的，要注意的是主机要比另一台的游戏速度要略快一点点，接下来按照画面上的提示就可以了。



&3DM
www.plumbook.cn

塞尔达传说 四支剑+	NINTENDOO	A・RPG
ゼルダの伝説 四つの剣+	2004年3月18日	日式
对应NGC GBA专用通信线		

NGC

攻略透解 Guide Through

操作介绍

手柄	
模拟摇杆	角色移动
十字键	切换控制的角色
START	系统菜单
L键	阵型快捷菜单／集合同伴
R键	前滚翻／举道具／投掷
A键	使用道具／确定
B键	攻击／取消
C键	阵型快速切换
X键	切换控制的角色
Y键	阵型快捷菜单
Z键	开启／关闭GBA画面窗口

GBA	
十字键	角色移动
START	系统菜单
SELECT	切换控制的角色
A键	使用道具／确定
B键	攻击／取消
L键	阵型快捷菜单／集合同伴
R键	前滚翻／举道具／投掷

注：NGC的手柄只能在单人游戏时使用，如果双人或者更多人参与游戏时，必须使用GBA进行游戏。单人游戏时也可以选择使用GBA进行游戏。

Illustrated by Asyura

文：阿修罗

本来以为这个游戏只有在多人同乐的时候才能体验到其乐趣，没想到一个人玩的感觉其实也蛮不错的。于是阿修罗从责编那里多要了一点页数，将“特快专递”扩张成了“攻略透解”，为大家解答一些攻关时的难点。这次主要解说的是单人游戏时的主要模式——海拉尔大冒险。（多人模式的流程是相同的，但是因为道具不公用的关系，会和单人时稍有区别。）这个模式一共分为8个区域，共计24个小关，所以即使是4页的空间也很难将所有的细节都说清楚，用全地图来解说更是不现实的构思，因此阿修罗只能选择性地介绍一些会被忽视的地方，也就是每关的重点或者难点。鉴于《塞尔达传说》强调思考的特点，本攻略很可能会破坏游戏的乐趣，如果不是碰到了实在玩不下去的情况请不要随便翻看本攻略！（老编：这么无理的要求我还是第一次听到，大家来评评理，是不是应该扣这个家伙的奖金啊！）

最后说一下，标题里的《四支剑+》表示的是剑的数量，所以用的是量词“支”；文中还会提到“四之剑”，指的是神剑FOURSWORD的名称，不是作者的笔误！

操作技巧

阵型变换

如果参与游戏的人数少于4人，那么剩下的人就必须由玩家通过阵型技来控制。使用NGC手柄时可以用C键直接变换阵型，而通过阵型快捷菜单切换阵型是最基本的阵型变换方式。这里为大家介绍的是变化最丰富的单人游戏时的阵型变换技巧，熟练掌握的话可以节省不少时间。不过需要注意，是用阵型技时，虽然每个林克都有攻击判定，但是同时受创判定也增大了3倍，危险系数也会提升的！

L+↑	方形阵	4人面向同一方向排成方阵，范围最小，最容易进行回避以及密集攻击
L+→	横行阵	4人面向同一方向横向一字排开，用于推动一些巨大的方块，攻击范围广
L+↓	竖列阵	4人面向同一方向纵向一字排开，效果和横行阵相同
L+←	十字阵	4人各自面向一个方向，背靠背形成十字形阵势，攻击方向多，回旋斩尤其厉害

回旋斩

林克最得意的必杀技，在游戏中一共有4种使用方法。最普通的出法是按住B键蓄力，当剑身充满光芒的时候松开B键就可以了。第二种简易的出法是将模拟摇杆旋转一周以后按B键，这样就可以直接使用出回旋斩了。另外两种出法是和其他的动作结合在一起的，其中一种是配合方向键进行连续斩，当中会自动出现回旋斩，另外一种是在前滚翻的过程中出现的前冲回旋斩。当四之剑的FORCE槽蓄满以后（4人总共获得2000个FORCE之后），按住B键蓄力的回旋斩可以蓄到第二级，威力更加巨大，单人游戏时配合十字阵威力绝大！

道具介绍

《塞尔达传说》的一大特色就是种类丰富的道具，游戏中的绝大部分谜题都和这些道具有关。而这个系列最有乐趣的地方也就在于通过观察寻找解谜的方法，也就是在合适的地点使用合适的道具。《四支剑+》中虽然每次只能携带一个道具，但是供选择的道具种类却依然非常丰富。为了让玩家在游戏开始前就有一个明确的概念，同时也为了减少攻略部分的文字量，阿修罗要先把各种道具的作用解说一下才行！在游戏中有时候还会遇到能够将道具升级的大精灵，她们能够让道具的能力提升一个档次，不过一旦中途更换其他道具，等级又会恢复到最初状态。

发射弹珠定住敌人，A键蓄力后可以将敌人打翻。Lv2弹弓蓄力以后可以同时朝前、左前和右前方发射3向弹珠。

发射弓箭攻击正前方的敌人，A键蓄力后箭具备了贯通效果。Lv2弓箭射速提升，可以三连发，同时蓄力速度加快。

可以挖掘松软的地面，从而发现道具以及隐藏的道路。Lv2铁锹可以提示附近隐藏的FORCE以及地洞入口的位置。

安放定时爆破的爆弹，用于攻击敌人或者破坏障碍物，可以投掷出去。Lv2爆弹的体积和威力会变大。

按住A键可以进行冲刺，冲刺中对敌人有攻击判定，撞到障碍物可以引起大震动。Lv2天马靴冲刺时可以无视落穴存在。

魔法大

可以砸平拦路的木桩等障碍物，A键蓄力后能够引发冲击波，范围内的敌人会晕厥。Lv2魔法大锤的冲击波范围增大。

击中敌人后可以造成对方晕厥，可以将远处的道具或者敌人拉到自己的身边，A键蓄力以后可以停留在空中。Lv2飞去来器飞行的距离和速度都有所提升。

可以进行跳跃，同时增加跳跃下突的空中攻击方式。Lv2鹏鸟之羽可以进行二段跳。

向前方发射火焰弹，可以点燃烛台以及杂草，A键蓄力后变成火焰喷射。Lv2火焰魔杖可以制造黄色方块，然后可以引爆方块发射4向火焰弹；还能够将“♀”方块变成移动用的平台。

能够在黑暗中照亮一定范围，按A键能够点燃正前方一格的可燃物体。

www.plumbook.cn

海拉尔大冒险

很久很久以前，在一个叫作海拉尔的王国里突然出现了一个风之魔神，它的名字叫作古夫。这个魔神在王国里四处横行，抓走了很多美丽的少女。王国的人们争相前往魔神的老巢挑战魔神，但是全都无功而返。就在众人束手无策的时候，一个手持神剑的神秘旅行者出现了！勇者抽出神剑，一瞬间分成了4个一样的战士，4人合力击败了古夫并将它封印了起来！于是，海拉尔的人们将这把神剑命名为四之剑FOURSWORD，并且将它供奉在海拉尔腹地的某个圣地中。就这样，又过了很长时间……

突然有一天，古夫打破了四之剑的封印，再度复活了！同时它还掳走了海拉尔王国的公主塞尔达，藏到了风之塔的顶上。与塞尔达公主从小青梅竹马的少年林克，为了拯救公主，从圣地的祭坛上拔出了四之剑，化身成了4色的林克。4个林克在经历和艰苦卓绝的冒险和战斗之后，再次用四之剑封印了风之魔神古夫。就这样，和平又再度降临在这海拉尔王国之上了！所有的人都是这么想的，但是…

某日，察觉到异样的塞尔达公主把林克叫到了海拉尔王城的封印之间。王国的6大巫女早已经聚集在这里等待举行仪式。塞尔达公主和巫女们一起进行祈祷，希望能够驱散黑暗。然而，仪式进行的过程中，封印之间的地下突然冒出了一阵黑雾，而巫女们也一个接一个地消失了。就在林克和塞尔达吃惊不已的时候，黑雾中出现了一个身影——一个身上散发着黑色斗气的影子林克！影子林克身手十分敏捷，一下子闪到塞尔达的面前把她抓了起来，然后迅速地逃入了封印之间中央的结界中去了。林克立刻追了上去，同样纵身跳入了结界中……

结界里面居然是封印魔神的圣地。影子就全副武装地在林克的面前，但是林克自己却是赤手空拳的。他一眼就看到了插在祭坛上的四之剑，看来现在要想救出打倒影子就出塞尔达公主不使用四之剑是不可能的了！即使从祭坛上拔出四之剑就意味着将解开魔神的封印也不得不这么做！“我曾经打败过古夫，就算它真的摆脱了封印的束缚我也能再次打败它的！”林克心说。于是他下了决心，将四之剑拔了出来。神剑一旦拿在了勇者的手中就再度发挥了它的神力，林克一下子一下子变成了绿红蓝紫4种颜色的勇者小队！

然而影子的速度实在太快了，即使4个勇者林克一起进攻也拿他没有丝毫办法！正在5人酣斗的时候，一阵怪风从四之剑封印的祭坛中刮了出来。正在全神对抗影子的林克们一下子都被卷入了风中，逐渐失去了意识……黑暗中出现了一丝光芒，一个温柔的声音在林克们的耳边响起：“快醒来吧，勇者林克！魔神古夫已经复活，塞尔达公主和巫女正在蒙受灾难！快去拯救他们吧！”绿色林克从昏迷中醒来，发现自己身在海利亚湖的湖畔，这是离海拉尔王城很远的一个地方，看来正是魔神的怪风把他们吹到这里的。他刚刚唤醒另外3个颜色的林克，一只巨大的猫头鹰出现在了4人的面前……

L1 风之行踪

1-1 海利亚湖畔

本关基本上没有什么太大的难点，主要是用来练手的。在这里需要了解：本作中火焰是可以蔓延的，大片的草地很容易引起大火，火焰可以攻击敌人但也很容易伤到自己。被烧的草皮会变成大量FORCE，要尽快取得，否则是会消失的。在用火焰魔杖烧掉拦路的树根以后最好将道具换回飞去来器，因为后面会有一些必须用这个道具取得的FORCE。单人游戏时还必须弄清一个概念：一旦集齐2000个FORCE恢复了四之剑的力量之后就没有必要再去费力搜刮FORCE了，因为单人游戏时是没有相关评价的，而且到下一关的时候能力也会复原的！

1-2 无归之洞窟

出现彩色的砖块时，必须要相应颜色的林克才能将它们推动。（同时需要注意一点，游戏中可以推动的砖块很多都是限制了推动方向的，而且大部分只能推动一次！）有的房间一定要消灭掉所有的敌人以后才会打开大门。对着燃烧着的烛台发射弓箭，箭上就会带火，可以点燃远处的烛台。对于一些漂浮在空中的FORCE，可以用SELECT/X键切换角色，将待机中的同伴扔向FORCE就可以了。本关中有一小段无尽迷宫，如果走错的话就会回到起点；不过基本上只要左右交替的顺序行走就可以了。本关最后出现了第一个影子林克，可以先用弓箭使他晕厥，然后再进行攻击。数次以后，影子会改变颜色，这个时候只有相应颜色的林克才能攻击到他！

1-3 海拉尔王城

进入王城后会在右边遇到一个机关在屋外、普通方法无法击中的地方。这个时候要使用弓箭在屋里向屋外攻击！（本作中的屋内场景虽然是显示在GBA上的，但是其实屋内外是处于同一空间、相互影响的，这一点和以前的《塞尔达传说》都是不一样的！）对于那些击中以后很快就会熄灭的机关，要求附近的4个机关同时被击中，单人游戏遇到这种情况的这个时候就要用阵型技才行了。

王城顶上的BOSS是幻影加农，自然又要跟它玩“网球”游戏了——将它发射的魔法光弹不断反弹回去，反弹过程中光弹会不断加速，直到击中它自己。趁它被击中晕厥的时候拼命攻击就可以了！

L2 海拉尔·东

2-1 海岸

这个关卡内有很多佐拉族的敌人，它们会从水面下探出来头来发射光弹，十分烦人。虽然它们的光弹是可以用盾牌防御的，但是如果不反击的话也是不行的！在本关升级道具的大妖精会首次出现，可以用强化后的道具来对付佐拉族。本关可以强化的道具有：飞去来器、弹弓和爆弹。在前进的途中会遇到影子林克，他会扔出一个超级巨大的定时爆弹，这个时候要赶紧找到通向GBA场景的入口才行！对付本关的BOSS依然是按照相应的颜色派遣队员进行攻击！注意，如果搞错了一次就必须从头来过了！

2-2 青之巫女之村

本关第一次出现里世界，通过月光珍珠打开的传送点就可以在表里世界中切换了。其中左上角排着长队的区域内，需要用方形阵推开那个拦路的老太婆才能进入屋内取得珍珠。从隐藏入口进入排着长龙的房间里，与里面的人对话后，在本关找到4个事务所的人获取关键词以后，返回该房间和事务所的所长对话，选择最右边的选项就能够得到铁锹了。（其中一个人在长龙的左边，需要先进入里世界取得天马靴，然后撞开人墙才行。）帮恋人送信以后可以得到鹏鸟之羽，就养就能够跳过落穴取得魔法书了。BOSS是影子林克，这一次他们会在表里世界中切换，不过攻击方式依然十分单调。

2-3 东之神殿

增加了里世界的迷宫明显要麻烦很多，玩家除了要考虑机关和门之外又多了一种需要注意的东西。本关中首次出现了会瞬间移动的魔导士，这是相当棘手的敌人，一定要沉着应战才行！本关的墙壁上会有很多藤蔓，要想顺利前进就要积极地斩断这些藤蔓，那么就可以发现隐藏的道路了！本关的BOSS是一个被很多石块围绕着的巨石怪。要想击败它，首先需要跳进地下GBA的场景中得到飞去来器才行。飞去来器能将BOSS身边的小石块拉过来，然后就可以用剑破坏掉这些小石块了。当破坏了所有的小石块以后，攻击BOSS的本体就能对它造成伤害了！

L3 死亡山脉

3-1 死亡山脚

本关在解谜方面并没有什么太大的难题，倒是由于有大量敌人出现，所以比较强调战斗。本关中会有新的道具登场，这就是两种魔法徽章。得到魔法徽章以后，按R键将它们投掷出去就能够使用非常强力的全屏攻击，可以瞬间消灭掉所有的敌人！在那个有个会喷火的房子的版面中，用阵型技推动房子可以消灭掉版面中的敌人，将敌人全灭后才会出现新的道具。上山的时候会遇到一小段无尽迷宫，突破的方法是……不停地往上走！

3-2 登山道

本关出现了两种新道具：用于灭火的水罐和用于点火的油壶。从颜色和外观上就能将两种罐子区分开来，需要注意的是，如果在很近的地方弄破油壶是会被火焰烧伤的！本关的BOSS是鹏鸟，它会不断在空中盘旋。利用场地四周的爆弹可以让它降，这样它就会把头装进场地中的古墓里。这个时候就需要进入古墓中，用大锤敲打它的头，反复几

www.plumbook.cn

次就可以破坏它面部的铁假面了！之后就可以尽情地攻击这只傻大鸟了！

3-3 **炎之塔**

本关中有很多会喷火的雕像，其中有一部分需要踩下机关才能将其关闭，要多加观察才行。至于本关中的其他谜题倒没有什么太大难点。BOSS是在系列中多次登场的多东哥，对付它的方法依然是趁它张大嘴巴准备喷火的时候扔一个爆弹进去！不过麻烦的是敌人一共有3只，经常会被逼得手忙脚乱。

L.4 草原地方

4-1 **草原**

最初遇到隆隆牧场的少女玛龙时要将她安全地送回她父亲那里。第一个版面中需要用阵型技挡住上方喷射出来的火焰才行，第二个版面中则要尽快消灭弓兵，因为玛龙只有一格血，如果她挂了也会导致林克死亡的。得到胡萝卜以后就能够骑着林克的爱马艾珀娜四处乱闯了，骑马是无敌状态，不过维持时间很短，需要不断用胡萝卜来延长骑乘时间。本关有很多地方需要用到Lv2的天马靴，这样才能无视落穴的存在而不断前进。用弓箭消灭所有的戈乌后可以从某人那里得到铁锹。BOSS是被变成了骷髅的海拉尔骑士，虽然身形巨大，但是其攻击方式十分单一，从背面反击就可以轻松击败他了！

4-2 **沼地**

本关中有很多需要用爆弹草破坏的墙壁，虽然上面不一定有裂痕，但是肯定和周围的墙壁有所不同，需要仔细观察才行。到了墓地以后，很多墓碑是可以推动的，下面可能会藏有不少好东西。本关的BOSS是在《风之杖》中登场的幽灵王，对付它的方法是踩下场地四角的机关点亮光源。接触到光芒的幽灵王会陷入硬直状态，这个时候对它进行攻击就可以了！

4-3 **潜入海拉尔王城**

这是一个潜入关卡，不要被探照灯灯光照到，否则会立刻被投入监狱中。(如果胡乱破坏罐子的话会立刻引来探照灯光的！而根据进度不同，一共有两个不同的监狱，脱出后的位置也不同。）在监狱中能够得到飞去来器和魔法大锤，所以也未必是坏事……本关的BOSS依然是幽灵王，作战的方法则变成了点燃场景中的全部4个烛台。需要注意的地方是，这次幽灵王会在场地中无规则移动，如果被它的灯光照到，它就会将已经点燃的烛台全部吹灭，那样就需要从头重新来过了……

L.5 暗黑世界

5-1 **迷失之森**

在本关可以得到天马靴，用冲刺来破坏拦路的杂草是一个好方法，但是如果撞到障碍物上很可能会招来马蜂。马蜂是无法用剑打倒的，这一点需要注意！在左下角的里世界中，一个德库族人要林克帮忙找来几件道具。按照他所说的顺序(顺序是随机的)将道具交给该区域表世界的德库人就可以得到力量手镯了！道具通常是以下几种：水罐（みずがめ）、杂草（ざっそう）、石头（いわ）和油壶。在有很多德库人的场景中可以找到铁锹，然后就可以在更右边的场景中挖到秘道入口了。

5-2 **卡卡里可村**

首先要在地洞里找到爆弹(走错了就会回到洞口)，然后抓一只鸡交给村口房间里的老爷爷，这样就可以得到钥匙打开房间里的锁，从而获得力量手镯。用力量手镯举起来拦路的树，进入上方的一个房间里，接受捕捉盗贼的委托。村子里一共有10个盗贼，藏在村子各处，将盗贼抓到以后扔进村中的围栏里就可以了。成功以后和委托人对话，可以离开村子。点燃所有烛台以后发生下雨的事件，村子里的火苗都熄灭了。BOSS又是一个海拉尔骑士，没有什么难点。

5-3 **暗黑神殿**

本关出现了经典的红蓝双色栅栏门，只要多动一点脑筋才行了。在某个有很多针雷的房间里可以发现一个巨大的砖块，用爆弹破坏掉它上下的墙壁以后，把它移动到房间里的大坑上方就可以形成一条新的道路了。在某个有落穴的十字路口那里，可以从很多种道具中进行选择，用合适的道具打开全部4个机关就会出现道路。其中左下角的机关需要用飞去来器斜向攻击才能够命中！走到一个放着油壶的房间里会发现没有去路了，只要打破油壶，排成一列对着墙壁使劲推就能重新开启道路了。BOSS是4个幻影加农，攻略方法与之前一样，不过建议站在侧面与加农反弹光球，否则很容易被其他3个加农攻击中。

L.6 魔怪沙漠

6-1 **魔怪沙漠**

沙漠中刮着沙尘暴，但是只有逆风而行才是真正的道路，走错的话就会被传送回村庄。出现里世界的时候，一定要消灭所有的骷髅才能打开新的道路。沙漠中有很多落穴，因此要将天马靴升级才能顺利通过。需要潜水的地段时间限制只有10秒钟，比较紧张，最好不要被胖胖鱼发现。在后半段会遇到一个巨大的长方形落穴，这个时候要使用纵列阵齐步走过去才不会触发机关！BOSS依然是一个变成骷髅的海拉尔骑士，攻击方式依然十分单调……

6-2 **沙漠神殿**

这一关出现了会发射激光的比莫斯，应对的方法是对准它的眼睛发射弓箭。有个房间里会出现4个机关需要同时点亮，但是每个机关保持点亮状态的时间是不同的，把握好时间差就能够成功了！本关的机关数量比较多，不过难度都不算太高，能够来到这里的玩家应该不会太吃力的！本关的BOSS又是影子林克，在战术上自然也没有什么太大的变化。

6-3 **金字塔**

本关的谜题和机关本身并没有什么太大的难点，最大的难点其实在于本关的BOSS。BOSS来自《风之杖》木偶加农的毛毛虫形态。弱点同样在于其尾部的光球。不过这一次的光球是分颜色的，不同颜色的光球一定要对应颜色的林克去攻击才可以。而在受到了一定伤害以后，BOSS还会分身成两个同时攻击，在狭小的场地中显得非常麻烦。不过由于BOSS本身没有什么强力的攻击手段，所以只要有耐心还是能够通过的！

L.7 雪之海拉尔

7-1 **雪之海拉尔**

由于位于暴风雪中，天气非常寒冷，某些版面的地面结了冰，会给林克的行动造成障碍。而不时吹来的暴风雪也会冻伤林克，要躲避暴风雪，找到地道的入口进入GBA里就可以了！使用火焰魔杖可以融化很多东西，那些被冰封住的FORCE也可以入手了。在某个场景中会有大量的敌兵，举起该版面的某块大石头可以发现秘道，当中有魔法徽章，可以瞬间全灭敌兵。本关的BOSS是第四名骷髅化的海拉尔骑士，击败他以后就获得了最后一枚宝玉。

7-2 **冰之神殿**

在本关里，有很多房间中需要同时踩下的机关数量超过了4个，这个时候就需要使用砖块或者雕像来压住其中的一些机关了。不过需要注意的是，很多砖块只有一次推动的机会，如果失败了就要退出房间重新进入来RESET谜题才行！本关中可以将火焰魔杖升级，这样就能造出人造方块或者将"ዯ"方块变成移动平台了。对于太过分散又需要同时点亮的机关，先单独控制每个人制造一个方块并将它们推到机关旁，然后使用阵型技同时引爆砖块就可以了。

7-3 **风之塔**

本关的主版面是侧视角的，因此和普通的关卡玩法稍有不同。这一关可以得到弹弓、火焰魔杖和鹏鸟之羽，只要活用这些道具就可以顺利来到BOSS处。BOSS是一个吊在天花板上的巨大眼球，它会不断放出一些飞在空中的喽罗，十分麻烦。首先要进入该版面中的各个房间踩下机关，这样中央就会出现一些平台。通过平台来到最上层，进入小房间中攻击BOSS钩住天花板上的触手。成功以后BOSS就会掉到地上去。这个时候从空中使用下突攻击就可以击败它了！

L.8 天上世界

8-1 **天上世界**

首先要在表里世界中不断切换以获取各种道具，这个并不是什么困难的谜题。在路上会遇到不断吹着强风的狭窄地形，击打路上的机关可以暂时停止强风，不过并不能一劳永逸。得到魔法大锤以后，使用蓄力攻击能够让云层隆起很多小丘，对着小丘使用大锤就能够打出其中隐藏的道具以及FORCE。那些会变色的通道，同样只有相同颜色的林克才能通过。空中的浮游平台踩下对应方向的机关就会向该方向移动。在最后一个版面，打倒2只多东哥以后，一只超大的多东哥王出现了。这个时候应该打开宝箱取得Lv2炸弹，依然按照对付普通多东哥的方法就可以解决掉这个大家伙了。

www.plumbook.cn

8-2 暗云

本关分为侧视角以及俯视角两个部分，谜题的数量非常多，不过难度都不是很高。在游戏的流程中可得到各种道具，熟练运用道具正是顺利通过本关的关键。在有很多针刺陷阱的地方，使用魔法大锤的蓄力攻击可以将周围的针刺震出地面，这样就可以安全通过了。这次的BOSS战依然是对影子林克，不过在暗之镜的魔力帮助下，影子林克是会不断再生的，虽然他们的战斗方式没有变化，但是人数的增多使得难度有所提升。击倒数个影子之后，塞尔达出现封印了暗之镜的魔力，这个时候只要击败场上剩余的影子就算大功告成了！

8-3 风之宫殿

从中央的通路往上走，踩下方形机关以后，天花板上会落下很多骷髅以及一个魔导士，将会是一

场苦战。继续上行，在一个大房间中，拉动左边的把手，房间里会出现多种道具。装备飞去来器，先从左上角的门进入对着下方通道被围住的机关攻击可以点亮该机关；然后从左下角的门进入，点亮剩下的机关，继续前进。在下一个房间中，推动门口的砖块，出现里世界之门。让一个林克进入里世界，举起表世界的某个林克，放到被雕像围住的机关那里；然后从里世界中返回，切换到站在机关上的林克那里，用飞去来器点亮另一边的机关，开启了大门。在大门中可以找到一把小钥匙和一颗月光珍珠。返回中央的大房间，用珍珠开启一个里世界之门，用小钥匙开启右上角的大门。在右上角的大门前举起爆弹草，进入该大门，炸开有裂缝的墙壁就可以找到升级道具的大妖精了。将天马靴升级，避过这个房间中的落穴和针雷来到对岸踩下方形机关，然后前往上面的大房间取得月光珍珠和一个蓝色手镯。使用魔法大锤前往右下角的房间，打下4个地鼠就能开启大门；在下面的房间中，将左侧的9个地鼠打成罐子排成的形状，出现新的道路，在当中取得一个心之容器和月光珍珠。最后使用弓箭，来到左上角的房间，在地下的GBA画面中，对着天花板右上角的两个缺口射箭，点亮机关开启大门；在更上面的房间中用弓箭的蓄力射击从远处点亮4个机关，得到最后一个月光珍珠。返回中央的大房间，所有的4个里世界之门都被开启了，4个林克各进入其中一个踩下机关就能打开大门了。

击败上方房间中的两个巨人出现钥匙和一个妖精；继续前进，用弓箭击倒对岸的3只戈马，右边的大门打开了；换上大锤，站在房间中央的铁板上使用，打开翻板机关，回去取得Lv2天马靴，再次返回翻板机关下方，通过踩机关和下突攻击取得小钥匙。这样就可以找到开启通向BOSS房间大门的机关了！

BOSS 风之魔神 古夫

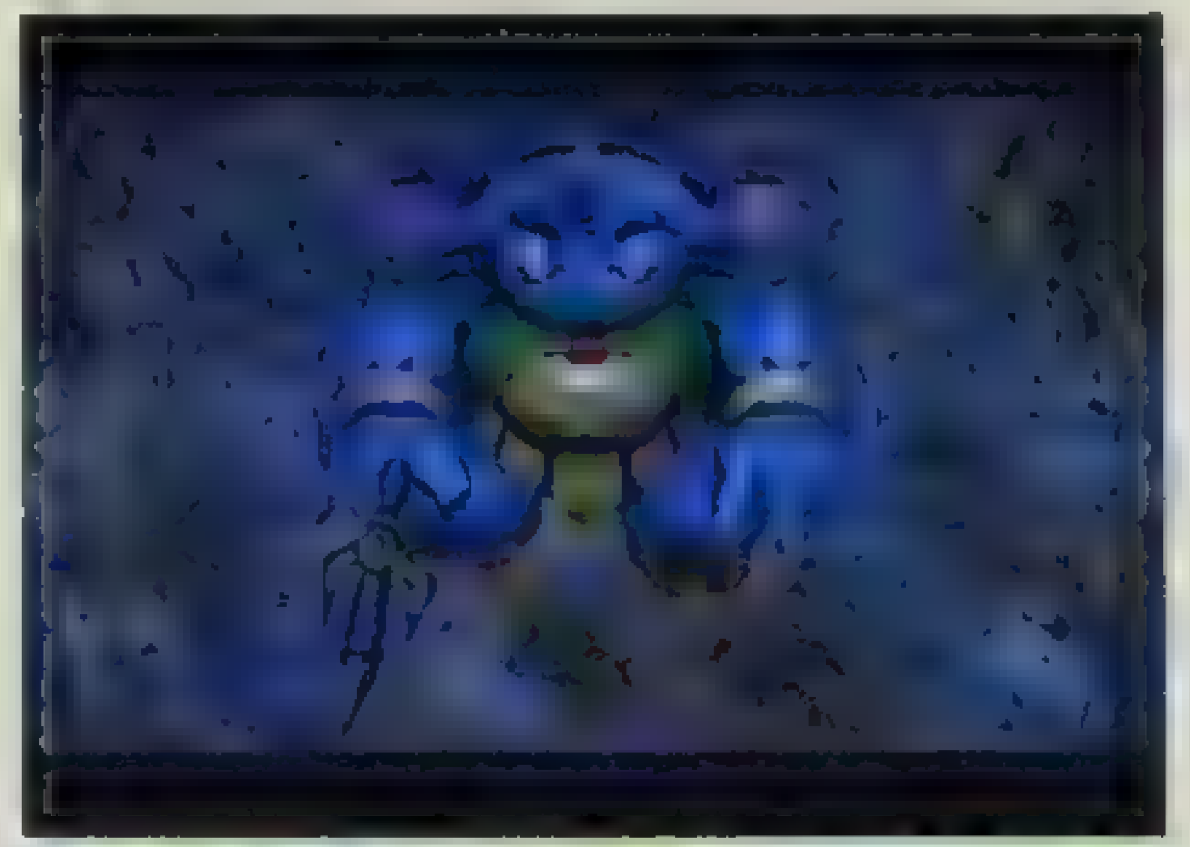
在风之宫殿的顶楼，风之魔神拦在了众林克的面前，准备孤注一掷。与风之魔神战斗的方式果真和GBA相差不大：在古夫第一形态的时候，要利用场地四周的爆弹来攻击古夫，方法是将爆弹投进古夫的旋风之内就可以了！如果投掷得太早，古夫会将还未爆炸的爆弹扔出来；而如果太晚的话，爆弹还没有接触到古夫就爆炸了！所以扔出爆弹的时机很重要。虽然这一次的决战场地没有Ring Out的危险，但是如果自己被旋风吸进去的话，身上的FORCE会大量地掉落。（单人玩就没有关系了！）受伤到一定程度以后，古夫将不再放旋风，更会躲到场地下方的GBA场地中去。这个时候也要进入GBA场地中进行攻击，数次以后，古夫会再次被逼到上方的场景中去。这个时候它会在场地中央附近盘旋，不时向四周放出魔法光弹。要想攻击到它必须从场地中央的大洞跳下去，这样就会掉到GBA场地中的大炮里。利用大炮发射回上方的高空中，在空中调整位置，然后对准古夫的身体进行下突攻击。如此反复数次就可以彻底击败古夫了！

最终BOSS 暗之大魔王 加农多洛夫

击败古夫之后，风之宫殿开始坍塌，这个时候要护送塞尔达从风之塔离开。塞尔达只有1格血，所以要赶在前面杀光可能对她造成威胁的敌人。而塞尔达只能沿着楼梯前进，如果遇到断崖的时候就需要林克去打开机关。注意，有的时候打开机关会导致敌人出现，只要小心，本节不会有太大的问题。眼看就要离开风之塔了，突然地板陷了下去，两人就这么掉到了位于风之塔地下的四之剑圣地。塞尔达在这里发现一团异常强烈的邪气，于是想要封印住它，但是没想到反而被邪气的主人所制……原来这团强烈的邪气是得到了暗之邪器魔神戟的盖尔德族人、号称暗之魔王的加农多洛夫，在暗黑魔力的影响下，他甚至已经失去了人的外形！为了拯救塞尔达和海拉尔，林克再度拿起四之剑进行战斗。

加农的体形很大，要想成功命中他是很轻松的。每当他在场地中跳跃几次以后会发射雷电将林克送入里世界，这个时候需要击败一帮骷髅才能返回表世界。加农还会将魔神戟扔出去进行攻击，不过倒是很容易闪避的！至于近身时魔神戟的大范围挥击就比较麻烦了，不过既然已经是最后一战就不用吝惜复活的妖精了，跟他拼血也未尝不可。当攻击一定次数后，加农会受到重创，这个时候塞尔达也得以从束缚中解脱了。但是为了打败加农，两人还必须加一把劲才行！这个时候加农会发射一些光弹，将它们反弹回去就能造成他很长时间的硬直。在这个时候，塞尔达手中的圣光弹会发射出去并围绕加农旋转，当光弹经过林克和加农之间时射出弓箭，箭支就会贯穿加农的身体！这个时候6个巫女也出现了，她们和塞尔达一起进行祈祷，将加农封印在了四之剑中。这下海拉尔才真正地迎来了和平……

关于“海拉尔大冒险”的隐藏要素以及“暗影之战”和“印章迷踪”这些内容，请继续关注下期杂志，阿修罗会为你一一献上！而在下期，专门为《塞尔达传说》制作的热门游戏专页也将启动，主持人自然还是我这个传说中的魔人阿修罗，大家不要错过了哦！



&3DM SMV
www.plumbook.cn

可能有不少人都觉得《热血物语ex》中每个角色都长得差不多，全都一副傻傻的样子，其实游戏中登场的每位角色都是有名有姓的，包括那些杂鱼，更不用说BOSS了。而在这众多的登场角色中，有不少是可以收得的，即满足一定条件后他们会成为你的“小弟”，帮你一路打杀。但是这些同伴加入的条件却并不是那么简单，可能你从头打到尾也收不了一个“小弟”。（当然除了那个忠实的阿力会一直跟随你）其实，除了阿力外，你可以在游戏中收得的同伴多达13名，有这么多“小弟”，你完全可以带领你的“黑社会小团伙”来场大乱斗，见谁灭谁，哈哈，是不是很过瘾啊。下面我就给大家详细讲讲这些“小弟”如何才能加入。

文：LIKY

GBA

组建你的黑帮团伙——《热血物语ex》同伴加入详解

首先说明一点，虽然可以加入的同伴数多达13名，但是我方最大登场人数只有4人，所以，每次只能同时带上3名同伴。队伍只要满员，其他人就不会加入了，所以大家要在游戏中作好取舍。

同伴在要求加入时一般都会先说一大堆“废话”，然后画面下方会出现4个选项，分别是：はい（同意）、わからない（不明白）、いいえ（不同意）、こたえない（不回答）。只要不选择“いいえ”，同伴都会加入。

影响同伴加入的两个因素——野蛮度和好感度

野蛮度过高许多同伴是不会加入的，关于这一点在上一期的“特快”中已经详细提到过，所以这里就不再多说，这次主要讲讲好感度。

所谓好感度也可以说是同伴对你的信任度，只有达到一定的好感度，同伴才会加入。但麻烦的是，好感度是一个隐藏数值，即便是官方到目前都没有正式确认这一数值，但它的的确确是存在的，这一点我们可以通过观看敌方BOSS登场时的台词来确定（好感度处于不同的数值范围敌方BOSS的台词是不同的）。当然对于我们来说，我们只要尽量让好感度提高就是了。下面介绍影响好感度的情况。（游戏开始时，好感度为0）

提升好感度的情况

1.全灭版面内的所有敌人（逃跑的敌人不消灭也可），好感度+5。

2.打败一个BOSS，好感度+2。

3.一个同伴加入，好感度+16。

4.被敌人打倒地（自己撞墙倒地也算），好感度+1。

5.每受到4次伤害，好感度+1。

6.自己死亡一次，好感度+4。

好感度降低的情况

1.没有全灭版面中的敌人，好感度-1。（如果不打死人就离开该版面则不减，也就是说只要打死了版面中任何一个敌人，除非将剩下的全灭，否则好感度都会-1。）

2.攻击倒地或浮空的敌人，好感度-2。

3.BOSS在自报家门的时候就攻击他，好感度-16。

4.攻击自己同伴，好感度-2。

5.我方同伴死亡，好感度-8。

从上面可以看出，导致好感度降低的同时一般都会伴随着野蛮度的上升（2、3、4点），所以关注野蛮度的数值的高低就可明白自己的好感度有没有降低，做到“文明打架”好感度一般不会降低。至于怎样提升好感度，比较上面几点，最快的方法莫过于“自杀”了，因为每次自杀好感度+4，找个地方不断“跳坑”摔死，很快好感度就加上去了。这里推荐最好的自杀场所——花园西二街（はなぞのにし 2ちょうめ），这是游戏最初可以“跳坑”摔死的地方，而且它紧挨着樱花町的商店街，摔死后立刻就能回到商店街，一出商店街就可继续跳，来回一次不过5秒钟，1分钟能死十多次……（汗）当然，自杀后金钱会减半，所以最好先去商店街把钱变成道具后再“跳坑”，另外还要说一点，金钱减为0之后再自杀好感度不会上升，所以要适时地打死一些敌人赚点钱。

13名同伴的加入方法

说完了好感度，下面就详细说说同伴的加入方法了。值得一提的是，国夫和阿力所能收得的同伴略有不同，下面以国夫为主角的流程为准。

姿（すがた）

选择国夫独自一人开始游戏，到达第二个场景后立刻回到第一个场景便可看到姿。

园川（そのかわ）

在大桥上与女孩长谷部（はせべ）对话完毕后，回到最开始的第二个场景（はなぞのちょう 3ちょうめ），全灭敌人后，如果野蛮度够低、好感度够高便可收得园川。

木下（きのした）

打败过望月（もちづき）和平（たいら）之后，回到花园第3公园（はなぞの だい3こうえん），如果野蛮度够低、好感度够高木下就会加入。（参考好感度：92）

望月（もちづき）

打败木下后，到“まるかうんそう はいびる しょうめんぐち”与望月发生战斗，战胜他后如果野蛮度够低、好感度够高他就会加入。（参考好感度：64）

早坂（はやさか）

还是在“まるかうんそう はいびる しょうめんぐち”，如果打败望月5次后（他要求加入时选拒绝，也不要发展后面的剧情），早坂就会出现，打败他们两人后他们都会加入。如果好感度够高，连打都不用打两人便直接要求加入。（参考好感度：36～63）

平（たいら）

在绿之町3街（“みどりまち 3ちょうめ）与平战斗后，如果野蛮度和好感度满足条件他就会加入。

小林（こばやし）

打败过木下、望月、平3人后，在小林的工厂3楼（こばやしさんぎょう こうじょう 3かい）就会遇到小林，打败他后如果野蛮度够低、好感度够高并且之前没有让木下、望月、平等3人加入，他就会加入。（参考好感度：64）

豪田（ごうだ）

打败小林后，在冷峰学园校门前（れいほうがくえん こうもんまえ）豪田便会出现，不过要收服他还有些麻烦，得完成以下步骤：首先得在星之丘东商店街（ほしのおかひがし しょうてんがい）与久仁子（くりこ）见面，然后到绿之町2号商店街（みどりまち にばん しょうてんがい）再次找到她，得知豪田的妹妹沙织（さおり）的大致下落，之后回到星之丘东商店街（另一条街道）上找到沙织。完成以上情节后，豪田才会加入，当然需要野蛮度够低、好感度够高。（参考好感度：73）

五代（ごだい）

在冷峰学园3楼（れいほうがくえん 3かい）会遇到五代，如果豪田在队伍中，五代会直接要求加入。（如果此时五代没有加入，在4楼他会作为NPC与我方一起对抗双龙兄弟，但是战斗后他会离去。）

火间田（ひまだ）

在梦见厅2街（ゆめみちょう 2ちょうめ）会遇到红头发的火间田，如果野蛮度非常低、好感度不用太高他也会要求加入。（参考好感度：0）

熊田（くまだ）

在梦见厅2街（ゆめみちょう 2ちょうめ）打败火间田后，如果拒绝了他的加入，之后再回到这里全灭敌人后熊田便会出现，如果野蛮度一直保持为0，熊田便会要求加入。

藤堂（とうどう）

保持很高的好感度的情况下打败小林后，在樱花町南商店街（さくらまち みなみしょうてんがい）会第一次遇到藤堂，然后到冷峰学园校门前会第二次遇到他。

前田（まえだ）

选阿力独自一人开始游戏，在打败西村（にしむら）之前，在花园第3公园（はなぞの だい3こうえん）数次全灭敌人后会遇到前田。

注：每次进入一个场景，画面下方的文字中，第一行显示的便是该场景的地名，第二行显示敌人所属高校。

▲带着小弟们悠闲地逛街。

©2004 ATLUS ©ミリオン

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局 88 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：guide@ucg.com.cn

PS2 POP'N MUSIC 9

在标题画面下按START键会出现菜单，此时按住SELECT键不放再输入特殊指令，就会开启大量隐藏要素。考虑到很多玩家都是用手柄来玩这款游戏的，因此先放出键位对照表：

白左 =L2	黄左 =L1
绿左 = ←	青左 = ↑
赤 = →	青右 = △
绿右 = ○	黄右 =R1
白右 =R2	

隐藏曲目

开启隐藏曲目的指令有 7 条，每一条都对应若干首隐藏曲目。需要注意的是用指令调出来的隐藏曲目是不能保存的，下次游戏时就会消失，不过玩家打过的隐藏曲目可以永久保存下来。

①黄右、绿右、白右、青左、青右、白左、绿左

②白左、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白左

③黄左、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、白右、黄左

④白左、黄左、绿左、青左、白左、黄左、绿左、青左、青左、青右

⑤绿右、绿右、绿右、绿右、黄右、青右

⑥白左、黄左、绿左、青左、青右、白右、黄右、绿右

⑦绿左、青右、白右、黄左、白左、青左、绿右

隐藏难度

青右、青左、绿右、黄右、青右、青右、青左、绿右、黄右、青右

隐藏角色

白左、黄左、绿左、白左、黄左、绿左、白左、黄左、绿左、白左、黄左、绿左

隐藏谱面

白左、黄左、绿左、青左、青右、青左、绿右、黄右、青右

隐藏选项

青左、青右、青左、青右、青左、青右

（纱迦：大家一定不要忘了要按住 SELECT 键再输入指令啊！）

PS2 真·三国无双 3 帝国

换装

在争霸模式中其实是可以换装的，方法是在战前准备画面中决定了战斗中玩家所要操作的武将后，将光标指向该武将按□键，这样就可以为其换装了。

强力新武将

本作可以与《真·三国无双 3 猛将传》的记录联动，联动后可以继承之前培养的新武将。虽然能力不能保留，但继承过来的新武将其个人目标为 4 个"武勋 3000"。也就是说只要出去随便打一仗，把武勋升到 3000，一个满级的新武将就这样诞生了！

全结局编辑画面出现条件

本作的结局编辑可谓最大的亮点，本期的 Gamehalo 中就收录有纱迦精心剪辑的一些精彩场面。要想达成全结局编辑，就得多爆机。当全部 42位知名武将都作为你的部下通过关后，就可以开启除开头和结尾外的全部结局编辑画面。而开头和结尾各有 4 种，其出现条件分别为：普通条件下通关、100 回合后非正常结束、达成善政后称帝通关、达成恶政后称帝通关。

（纱迦：修罗模式加上《帝国》，光荣的创意简直取之不尽，希望这两个模式能全部归入《真·三国无双 4》。）

PS2 超级机器人大战 IMPACT

无限制补给

装备上大型マガジン（作用：弹量加倍）的机体，在EN和弹量无损的条件下，可以对其进行补给。但弹量下降到一定程度后反而不行。

（纱迦："MX"还不出，急！）

PS2 终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版

ZORADIUS 出现指令

在EXTRA MISSION 的BOSS BATTLE中，在ビックバイパー战中先暂停，然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L1、R1。

（纱迦：……争取以后每期都要出现这条 KONAMI 的经典指令！）

PS2 真·三国无双 3

异次元空间

在本作中，只要满足以下几个条件，就有可能进入异次元空间。

①玩家在本关的初期位置面朝正南、正北、正东或正西方向，不能为斜向。

②玩家必须备上马镫，推荐为绝影。

③从初期位置到山脉河流之间没有任何障碍物，人马除外。

满足以上条件后，如果要进入前方的异次元空间，在战斗开始后按住↑不放，同时不要按任何键，就有可能进入异次元空间；如果要进入后方的异次元空间，就要在战斗开始后按住L1键不放，然后再按住↓不放，同时也不要按任何键。简单地说，就是要确保玩家直线前进，建议用十字键来输入方向，不要用左摇杆。

请大家配合本期 Gamehalo 中的相关秘技来参看本文。

（纱迦：如果要用文字来说明异次元空间的话，得要整整一页，现在有了 Gamehalo 就方便多了。^_^）

马克思·佩恩

隐藏房间

我在Part3 Power games一小关中发现两个隐藏房间。一个是出了有一排监视器的房间后，会看到一个门口有两盏红灯的房间（无法进入）。在这个走廊右下有一个电闸箱，将其打爆后红门开启，内有一条命和一把乌兹；另一个隐藏房间在那个出门就会看见一个超大的大厅（就是出现 3 个乌兹男的那个大厅）的房间，该房间内有一幅长画（让人一看就不爽的那种），拿起你的"大喷子"把它拆了，你就会看见一个闸门，拉下它房间中的柜子就会移开，内有一条命、一个PAIN-KILLER和若干子弹。

（纱迦：可能很多人都有发现这两个隐藏房间，不过希望以上文字可以给没发现的人提个醒。）

PS2 18 局消防员

MEDAL BROWSER

打过第一关就会出现，可以在此观看已获得的勋章情报。

SALVAGED LOST ITEMS

打过第一关就会出现，可以在此观看已找到遗失物。

STAGE SELECT

将游戏通关一次就会出现，可以在此任意选关。

REALTIME CINEMA VIEWER

将游戏通关一次就会出现，可以在此观看游戏中的 MOVIE。

隐藏服装

名称	条件	体力	攻击
FIRE COAT	初期即可选择	标准	标准
Miss CRIMSON	在 EASY 难度下全关卡金勋章取得，或游戏时间超过 10 小时	0.75 倍	1.2 倍
Miss JET-BLACK	在 NORMAL 难度下全关卡金勋章取得，或游戏时间超过 15 小时	标准	1.5 倍，灭火器无限使用
Miss HOLY WHITE	在 HARD 难度下全关卡金勋章取得，或游戏时间超过 20 小时	1.5 倍	2 倍，全装备无限使用
UNARMED	在 VERY HARD 难度下全关卡金勋章取得，或游戏时间超过 25 小时	标准	标准
最强	全遗失物找到，或游戏时间超过 30 小时	1.5 倍	2 倍，全装备无限使用

（纱迦：居然还可以穿着泳装去救火，KONAMI 的恶搞精神一点也不差啊！）

实况数据库Part One：数值，The Value

文：alfalfa

首先重申一下题目，没错，这篇文章叫做“实况数据库”。它不是来自KCET的文档，所以不含有任何官方性质。之所以想要说说实况数据库是因为它具备了探讨的价值——既不像《Championship Manager》那样浩繁博杂，也不像《FIFA》一样天马行空。它作为最真实足球游戏的依托，具有它独到的魅力，也有它不可避免的遗憾。

足球游戏的数据库，其核心必然是球员能力的设定。所谓球员能力设定，是游戏中利用数值来还原现实中球员的手段，是一个极受主观影响的数据，因此势必受到设定者的观点与出发点、心理准则、足球知识面等多方面的综合影响。自《WE3》以来，数据设定可以说是KCET的拿手好戏，当年的罗纳尔多、卡洛斯、齐达内、戴维斯，都是那么深刻地印记在我们的脑海中，当我的一个和足球绝缘的同学在用到齐达内控球时，情不自禁地说：“咦，这人很轻盈嘛。”

能力的变化，毫无疑问应该是参照球员的表现来定。描述一个球员，可以从身体和非身体两方面来看。身体方面，肯定会在某种程度上受到年龄的影响，尽管黄健翔总要称赞一番自他学生时代起就在不停奔跑的多特蒙德老将罗伊特，但那毕竟只是极少数人能够做到。而非身体方面，球员比赛经验的增加会使得他们技术能力的运用更加自如，而相比技术能力，意识方面更难提高，我们常说的一些人已经踢成精了，指的就是这些无形资产的累计。另外，能力值这东西不是根据百米成绩或者射门命中率来换算的，因为我们其实是在量化不可量化的东西。那么，为什么提到速度就是欧文、亨利，提到力量就是卡洛斯、阿德里亚诺呢？一方面，他们确实在这些方面做出了好榜样；另一方面，媒体的宣传也功不可没。这不是在宣扬名牌效应，如果一名全白的球员有两三项属于他的黄色，那么对于一片黄的超级球星来说，只有橙色与红色才能凸显他的特点！

“《WE》系列”球员能力设定的巅峰当数《WE2000》。当时甚至连世界N流球队中国队都能表现得有板有眼，靠着高峰、姚夏的速度和黎兵的头球，吸引了无数玩家选用中国队来勇夺世界杯。而网上详细分析各支球队的好帖也是数不胜数，一些核心玩家甚至开始了组建球队时限制总额以及个人身价的讨论，再辅以暗标等形式的竞价，使得个人组队参加统一联赛的设想得以实现。

然后，PS2时代到来，《WE5》在几乎完全继承了完成度极高的《WE2000》数据库的前提下，又加入了一些新的能力，这是KCET精益求精的表现——通过更加细分的能力值，来更细致地呈现真实的比赛。《WE5fe》是整个数据库的一次大升级，即将若干年来从2~9的粗略划分扩展到从1~99的精细划分。（什么？你说还应该分到小数点后几位？来人啊，这人疯了！）此次变革甚至可与“《WE》系列”引入三角直塞的里程碑相提并论，它顿时让《WE》有了天高任鸟飞的快意，再加上新引入的特殊能力概念后，它们简直是将那些单调的数字赋予了生命力。当然，改革总是伴随着阵痛。第一次的升级，以及此后《WE7》出现的第二次升级（大量新ML球队涌入导致数据库膨胀），都是我们要谈到的实况数据库一些不足的根源所在。

《WE7I》的能力设定已经可以称得上是《WE》在PS2上的最佳，但远非所能达到的巅峰。如果说《WE7》像是充斥着碎片的分区，那么《WE7I》就是初步的整理完毕。新人在涨，老将在跌，普通球员特点鲜明，球星更加名副其实。这是一个热闹的场面，这是一派欣欣向荣的景象，但KCET却并没有在细节上下足功夫。在详细阐述以下各项能力时，中文名称是根据笔者的个人理解和日语的相关意义，并非仍然只闻其声的大陆中文版。（插一句，这次英文版本的翻译相当的不尽人意，不但曲解了某些能力比如“前插”，甚至解释中还有拼错的单词，很多词其实根据日文版直接还原就好了。日文版中很多能力值以片假名写成，本就有英文原词与之对应。）

基本设定

利足／利き足／Foot

《WE》作为最早引入利足这个概念的游戏，充分展现了KCET做最好的足球游戏的野心，因为这是在游戏中如何呈现真实比赛的重要部分。于是英格兰的左前卫是需要吉格斯那样的左脚还是皮雷那样的右脚

就不单单只是埃里克森的问题了。PS时期的《WE》只是将那些著名的左脚将标了出来，有着一种宁缺勿滥的态度。当《WE5》在PS2推出后，人们发现左脚球员的数量翻了好几番，尽管其中相当一部分人根本就是右脚球员。后来的实况数据库越来越庞大，利足错误也陆续不断。《WE7》中，维杜卡平反了，奥科查又成了受害者。利足真是一桩麻烦事，很容易在看球时忽略了，却又在游戏时感觉到这里那里的一些别扭。《WE7I》基本继承了《WE7》中的利足设定，但对

于马尔蒂尼的更正更像是一个失误。马尔蒂尼确实是右撇子，他刚出道时打的就是右后卫，但在他踢了近20年左路后，现在的他已经习惯用左脚来处理球，包括任意球和点球，所以设定左足为利足更好。但由于在《WE》中擅长脚的作用被放大了不少，个人认为这一类两足能力均衡的球员还是以两利足的设置比较贴近现实。

下面是一些球员的利足修正：

[illegible]

Luboja／鲁博雅(Serbia—Montenegro／塞尔维亚和黑山共和国)
Clichy／克林奇(Arsenal／阿森纳／North London)
McFadden／麦克法登(Everton／埃弗顿／Merseyside Blue)
Distin／迪斯丁(Man City／曼城／Lloyd)
Maldini／马尔蒂尼(AC Milan/AC米兰)
Colucci／科卢西(Bologna／博洛尼亚／Emilia Sud)
Locatelli／卢卡特利(Bologna／博洛尼亚／Emilia Sud)
Mauri／毛里(Brescia／布雷西亚／Longobardi)
Martuzalem／马图扎伦(Brescia／布雷西亚／Longobard
Jadid／雅迪德(Brescia／布雷西亚／Longobardi)
Ignoffo／伊格诺福(Perugia／佩鲁贾／Umbria)
Van Damme／范达姆(Ajax／阿贾克斯／Museumplein)
Lequi／莱奎(Atletico Madrid／马德里竞技／Manzanares)
Nano／纳诺(Atletico Madrid／马德里竞技／Manzanares)
R.Bravo／劳尔.布拉沃(Real Madrid／皇家马德里／Chamartin)
Evra／埃夫拉(Monaco／摩纳哥／Azur)

[illegible]

Mettomo／梅托莫(Cameroon／喀麦隆)
Okocha／奥科查(Nigeria／尼日利亚)
Parades／帕拉德斯(Paraguay／巴拉圭)
金泰映(Korea／韩国)
Poulsen／保尔森(Schalke 04／沙尔克04/Ruhr)
Djemba／杰姆巴(Man Utd／曼联／Trad Bricks)
Toure／托雷(Arsenal／阿森纳／North London)
Jeffers／杰弗斯(Everton／埃弗顿／Merseyside Blue)
Anderson Polga/安德森 波尔加(Sporting 里斯本竞技/Esportiva)
Pancaro／潘卡罗(AC Milan/AC米兰)
G.Martinez／吉尔伯托.马丁内斯(Brescia／布雷西亚／Longobardi)
Bachini／巴奇尼(Brescia／布雷西亚／Longobardi)
Sikora／西科拉(Ajax／阿贾克斯／Museumplein)

逆足精度／逆足精度／Weaker foot accuracy

《WE7》开始加入的数据，弥补了双足球员和非双足球员间的真空地带。我们知道，一名职业球员在受训时必然被要求加强他的逆足，特别是右利足的球员。毕竟在激烈的比赛中没有那么多调整的时间和空间，因此平均设定在5是合适的，而左脚球员则往往过于依赖他们与众不同的利足，那么大部分是4或3也是合情合理。需要指出的是，右足的一流球星大都可以相当娴熟地使用他们的左足，但无论是亨利左脚的定位球还是托蒂左脚的长传，都被KCET无情地忽略了。

逆足频度／逆足頻度／Weaker foot frequency

《WE7I》新加入的数值，它可以有趣地反应出球员的个人风格。一般而言逆足频度是要低于逆足精度的，毕竟一名球员无论潜意识里还是能力方面都会倾向于利足的使用，但是我们也能看到像约根森那样频繁的左脚传中，这是很多右脚打左路的球员必须面临的课题。德佩德罗的右脚肯定不是世界最差，但无疑是实况史上最差，这是**KCET需要将某些人的某些方面作为一个典型，**无论是正面的还是反面的。可以相信以KCET的立场而言，其一旦确定了某个球员独一无二的地位，轻易是不会让他下台的。而像托蒂、萨哈等逆足频度低下的情况则完全是KCET想当然的设定，皮雷、克雷斯波这些人才真正配得上或3或4的逆足频度。

进攻意识／オフェンス／Attack

这里我们不妨借鉴一下《CM》中能力设定来帮助说明。进攻意识，可以映射为《CM》中的off the ball，即进攻中的无球跑位。同时，面对后卫人盯人时所施加的压力，该数值高的球员也能从容不迫地应对。曾经在刚刚转型到99进制的《WE5fe》中，现役球员中最顶尖的前锋才得以勉强得到90的评价，此后封顶渐渐放宽，在《WE7I》中，现役球员的最高值98正好是《足球周刊》某期十大前锋（以欧美著名球员和教练心目中的人选为评分标准）的前三位：罗纳尔多、劳尔、亨利。95则授予了世界第一强力中锋维耶里。这个攻击意识的排名几乎可以看作是优秀射手的一个排行榜，但当我们将卡鲁的92与英扎吉的86一作比较就不难发现KCET的偏颇之处。卡鲁早在《WE2000》刚出道时这项进攻意识就是顶级的19，而英扎吉在PS2上从来没有上过90。**数据必然附带有主观因素，如何分辨轻重缓急才是关键。**

防守意识／ディフェンス／Defense

这个值可以对应《CM》中的Positioning。注意，它和《WE》特技中的Positioning不同，此处指的是防守中的位置感。后卫们如何抵挡如狼似虎的前锋的冲击？如何破解多变的进攻战术？全靠防守意识的帮助。《WE7I》中，内斯塔作为古往今来将中后卫各类优秀元素集成一体的世界第一中卫，获得99的评价实至名归。几位成名已久的后卫依旧基本维持原貌，KCET也知道当后卫不容易，不能因为一两次的失误就全盘否定。一些纯粹的边后卫也较大程度地提升了防守意识。但可怜的坎贝尔和基翁，作为上赛季阿森纳欧战大败的后防组合，沦落成阿森纳中卫中防守意识最低的，显露出本作中能力值升降未一视同仁的情况。

身体平衡／ボディバランス／Balance

身体抗冲撞时的平衡能力。自98世界杯维耶里可以将看似卡好位置的喀麦隆后卫强行挤开后，他就成了99的不二人选。以此类推的话，人们一直觉得前几代欧文和赫斯基的这个数值可以对调一下，因为赫斯基在2002世界杯上表现得和一个打篮球

的中锋无异。国际版中，欧文是降下来了，而赫斯基没能升上去也是合理的。自利物浦那个辉煌的五冠王后，除了杰拉德以外的其余球员似乎进步不大。

体能 / スタミナ /Stamina

体能的代表人物此次仍然保持强劲势头，2000 年欧锦赛令人叹为观止的戴维斯（尤文）、2000～2001 年意甲冠军罗马的"中场之肺"托马西、以及 AC 米兰的中场"防守要塞"加图索，尤文图斯的"永动机"内德维德。在《WE7》中我们发现到KCET的一个误区，即以70出头一点的体能值来限制一些经常在下半场被换下的小将们打满全场。虽然在《WE7I》中，皮尔洛、范德梅德等人以自己90分钟的表现捞回了体能值，但卡萨诺、索拉里这样活蹦乱跳的球员仍然逃脱不了下半场被换下场的命运，按照卡萨诺的性格或许他会冲着场边KONAMI的广告牌大骂的……老将需要合理地分配体力，年轻球员则根本不必顾虑太多，他们的一大特点就是能跑，制约他们出场时间的因素应归咎为比赛最后阶段的经验和心理的问题(KCET虽引入了这个值，但似乎没能发挥出它的最大功效)。体能对于比赛的重要性是不言而喻的，以至于我们不得不向KCET提出更高要求，即动态地根据场上局势来评估体力值：在领先或正差一球就要扳平的十分钟阶段，由于精神的亢奋，对于体能的消耗感觉不会那么敏感，但处于大比分落后或接连二三地扳平后再被反超时，疲劳就会在被感觉夸大后无限地压过来。精神状态之于体能情况的影响或可由此联系起来。

速度 / トップスピード /Top speed

KCET 太需要一个尼日利亚人来做速度的象征了，以至于在《WE7》推出后急急忙忙要在为数不多的网上修正中降下舍瓦98的速度，再怎么也得和已经是隐藏人物的巴班吉达持平。现在，马丁斯的脱颖而出无疑了却了他们的心愿，而背负着速度最快前锋名头的亨利，也只能一人之下万人之上地甘居次席了。

加速度 / 加速度 /Acceleration

最短时间内达到个人极限速度的能力。自从欧文势不可挡的启动成就了被评为世界杯史上最佳入球之一后，若非KCET的扭扭捏捏，他的 99 早就是顺理成章的事了。马丁斯的96撇开不谈，永贝利突然飙升到这个高度应归功于他曾被欧足联官方杂志称为"启动最快的中场球员"，这是本作重视媒体评价的一个体现。

反应 / レスポンス /Response

禁区内对于攻防双方同样重要的能力，更多地体现在球员对高空球和混战中的弹出球的反应速度上。《WE7I》中一举提升为 99 的"禁区之王"英扎吉以及同样获得 99 评价的世界最佳门将布冯，这一前一后高度概括了意大利的特点。

敏捷性 / 敏捷性 /Agility

它体现的是在跑动方向上的突然变向以及禁区内的辗转腾挪上。欧文（又是欧文）这样脚底生风的前锋，前场30米区域内自然可以大有作为。而像罗纳尔多这样既能扛住后卫又不失灵巧的，是绝难得的稀有动物，这也是他能够达到今日高度的一个因素。

盘带精度 / ドリブル精度 /Dribble accuracy

盘带恐怕是球场这个大舞台上最令人陶醉的独舞了，无论是凭借节奏将对方晃倒在地还是凭借爆发力将对方甩在身后，都是令人无比快意的。齐达内、奥科查、德尼尔森，听到这些名字眼前就仿佛展现出他们令人啧啧称道的魔术般的表演。一些擅长盘带的高大前锋如卡努特、易卜拉希莫维奇和特里斯坦都有提升，但当塞尔吉尼奥（AC米兰）从64的盘带梦魇中解脱时，一些盘带更精妙的人如皮尔洛、达尔马，却仍只是处于70多的尴尬局面。似乎KCET陷入了一个误区，即盘带精度数值高的选手，一般是在现实比赛中较爱选择盘带或盘带在其所有的技术能力中是最出色的一项。

盘带速度 / ドリブルスピード /Dribble speed

该数值越高，盘带中的速度同普通移动中速度的差别就越小。但这个数值并不是一个隶属于最高速度的百分比。一些球员在脚下有球时感觉跑得更快，KCET 也确实将他们的盘带速度设定为略高于最高速度。那么，这是指盘带中的最高速度？似乎也不尽然，通过实验可以发现一个最高速度 99 盘带速度 1 的球员衔枚疾进的速度仍是明显胜过最高速度 1 盘带速度 99 的球员。总的来说这是个模糊而有趣的数值，而很多时候足球本身就是模糊而有趣，所以笔者个人非常喜欢这个数值。曾经高达 97 的雷科巴依然是盘带速度最高的，只不过不再是独享，罗纳尔多、卡洛斯、欧文同样都是 94，接着马上又是亨利、舍甫琴科等人，确实你很难去说他们到底谁带起球来更快一点。

短传精度 / ショートパス精度 /Short pass accuracy

99 居然是艾马尔！这是所有人的惊呼，西班牙和阿根廷媒体从来对艾马尔不吝赞美之辞，但小丑似乎总还差点火候。同为 98 的是齐达内和巴乔，然后是丰田杯上给日本观众留下深刻印象的里克尔梅。曾经同样高达97的鲁伊科斯塔的短传不见了，《国际版》中的85让人想到可怜的坎贝尔的防守意识；同时，科斯塔突然提高的长传数值使得论坛上一些朋友猜测是KCET把这两个值给搞反了，这里只能说但愿如此。在经典前腰进一步减少的同时，向来给予西甲较少关注的KCET 其实漏了西班牙赛场上的众多短传好手，像贝莱隆、易巴加萨等，还有古蒂，同小贝搭档时二人合理的分工显示了他梳理中场的能力。相形之下，小贝高达 93 的短传精度就不那么让人信服了。

短传速度 / ショートパススピード / Short pass speed

这是更加体现功力的数值，不但要给得精确，又要有一定的力度，对于出脚的分量有很高的要求。由于《WE7I》中非受迫性环境下的传球部位都是吃得相当准的，因此再将该数值设得很高就没有什么意义，超过 90 的也就是托蒂、卡洛斯和卡卡。这里，**卡卡属于被KCET归类错误的球员**，这是一个善于长途奔袭和准确射门的前腰，而《WE7I》中的他感觉更像是一个鲁伊科斯塔的翻版。本来短传速度也有一个标志人物，中田英寿（帕尔玛）。此次他的销声匿迹是**日本球员整体平民化的第一步**，这恐怕是考虑到本作将要面向的国际市场的缘故。

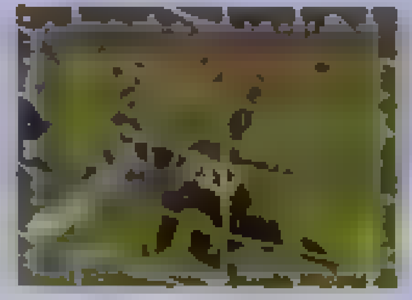
长传精度 / ロングパス精度 /Long pass accuracy

一直为《WE7I》没能再现真实的长传而感叹，这次的《WE7I》便全方位地改进了长传，可谓大快人心。长传精度、长传速度、弧度三者间就像射门的三项数值一样互相作用着。由于长传的落点毕竟不能精确到毫厘之间，因此能够与"《WE》系列"的招牌菜小贝同学华山论剑的球员真是屈指可数。

长传速度 / ロングパススピード /Long pass speed

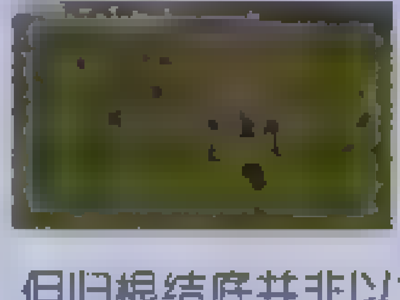
卡洛斯的传中被称为射传，说明了这个值同射门力量之间的藕断丝连——考虑到内德维德、杰拉德、哈塞尔巴因克、卢克等脚头硬朗的球员在传中时脚法的运用，完整地在这两个值间建立起类似盘带速度和速度之间的那种关联应该是KCET下一步需要考虑的事情。

射门精度 / シュート精度 /Shot accuracy



KCET也意识到了，当今足坛临门一脚绝佳的球员是越来越少了，这更显示出罗纳尔多的超人之处。他晋升至99理所当然，而排名高的那几个也都是被称作"进球机器"的人。射门精度的反面例子肯定要算上乌拉圭前锋迭戈.福兰(他的射门技巧比射门精度居然更高)，但不知为何此人凭借几个意外的进球大受KCET赏识，要知道他浪费的机会恐怕可以成就一个最佳射手了。

射门力量 / シュート力 /Shot power



奥利塞赫和戴维斯（荷兰）在98世界杯上的远射始终烙印在KCET的心头，无论风吹雨打沧海桑田，他们都是以雕塑一般的姿态在远射着。内德维德和阿德里亚诺的重炮得到赏识是理所当然的，但是罗纳尔多和皮耶罗过于夸张的上升引起一片喧哗，此二人的进球虽不乏力射，但归根结底并非以力量取胜，《WE7》中 85 左右的数值已经描述得很恰当了。

射门技巧 / シュートテクニック /Shot technique

在身体所处环境困难的情况下完成射门动作，并在一定比率的情况下保证射门力量与射门精度的能力。自《WE6》引入这个值以来，历代设定的变动非常频繁，前一代的风云人物到了后一代可能就变得不认识了，使得玩家们对于这个数值的含义估摸不透。最新的故事是偶像维耶里、亨利的大旗由皮耶罗接过，从中可以看到KCET 终于给了这个数值一个比较清晰的定位。《WE6》中，这是一个授予猛男中锋的数值，同身体平衡成正比。然后越来越多技巧性元素被考虑进去，瓦塞尔、永贝里都是关于射门技巧昙花一现式的人物，一直到《WE7 国际版》皮耶罗、巴乔的崛起，我们才发现，更多样化的完成射门的能力，才是这个数值的精妙所在。它同盘带速度一样具有模糊性，但它能够在游戏中表现良好。

编后语

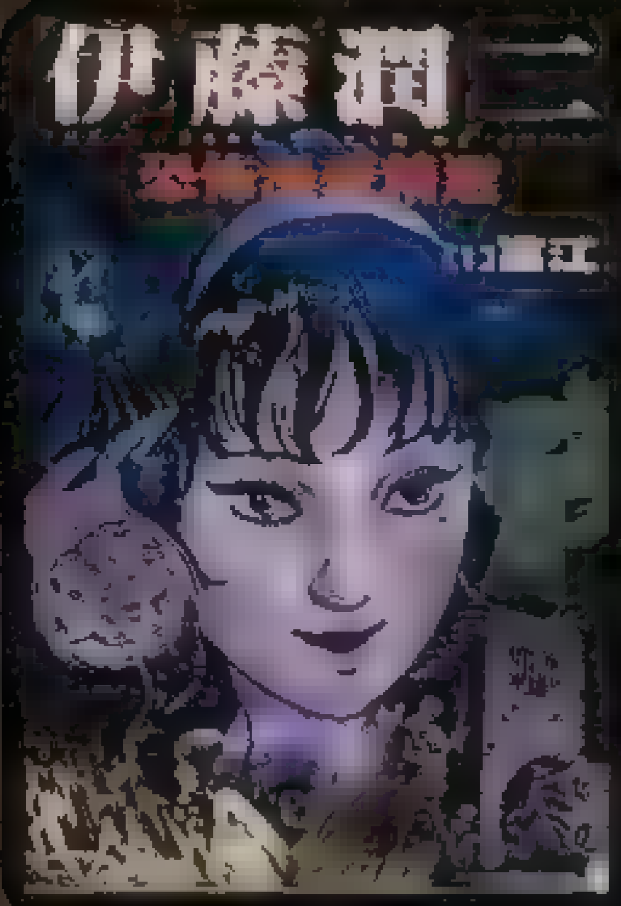
因为《WE》是一个重攻轻守的足球游戏，所以表现进攻的数值项居多。其实在 Formation 里有一个"系统按照所选阵型，安排最优人员配置"的选项，那么我们在根据自己的喜好来选择球员和安排位置的同时，是否也需要考虑到如何利用系统优势这一点呢？虽然《WE》是以真实性著称，但是它毕竟还只是一个游戏，一位玩家控制十一位球员的实质使得重个体，轻整体的缺陷将无法避免。与其去想如何弥补整体的缺陷，还不如利用手纯优势去加强个人的能力。而在真实足球之中，首先是整体，然后才是个人。话说回来，《WE》的数值项发展至今，仍是以身体类的能力与进攻类的能力为主，如何细化团队配合的能力，如何表现防守类相关能力，如何体现比赛时球员心理因素影响状态的能力，目前来说还暂时未能在游戏中找到一条有效的体现途径。而且不得不说的一点是，目前的数值项已经很多了，《WE》的数值项界面有重新设计的必要。在丰富了上述数值项之后，或可把所有数值项按照身体类，进攻类，防守类，其他类[illegible]既然《WE》是以真实性著称，[illegible]这些[illegible]是不可[illegible]的问题。下一期的内容导包括[illegible]、[illegible]、[illegible]等无论对整体或是个人都非常重要的数值项，让我们一起来期待吧！

www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

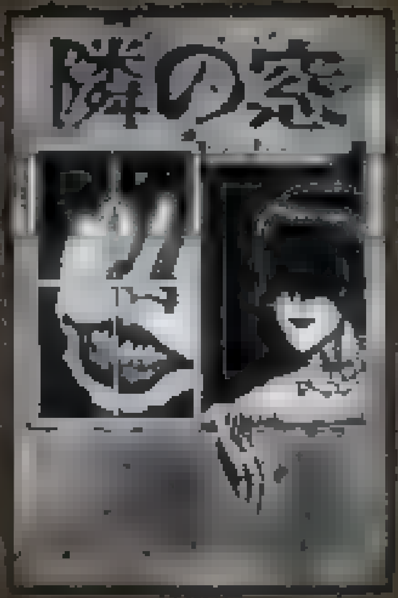
文：SQUALL-LH

恐怖饕餮大餐
——伊藤润二的十大恐怖怪谈



提起恐怖漫画大师伊藤润二的大名，恐怖漫画爱好者们都会不由自主地有种既敬且畏的感觉。虽然他的画功并不出众，剧情亦不算离奇到鬼斧神工，但他却能赋予每部漫画活生生的灵魂，其笔下作品往往能够让读者感觉到从骨髓中渗出的丝丝凉意。其实，伊藤老师正是紧紧抓住了人类内心深处最无法免疫的十大恐怖要素，才得以创作出众多经典作品来。而且，细心的你或许稍稍会注意到，这一桌恐怖大餐已经在不知不觉中被摆放在了我们游戏玩家面前……

一、来自视觉的恐怖



如果某天夜晚你遇见了这样一个“人”——它有着畸形扭曲的身体、层层剥落的皮肤、长满疙瘩的脸以及布满獠牙的嘴巴，并对你大叫着：“我爱你啊”、“快到我这里来”，并且一步步走近你、扑向你、吃掉你……各位会不会有种毛骨悚然的感觉？以上情节出现于《邻窗》《时装模特》以及有相似内容的《齿轮》和血腥的《生物别墅》。单纯的视觉冲击虽然影响力不会持续很久，但那种突如其来的威慑却足以将你惊出一身冷汗的。

▲《死亡之屋》系列堪称最爽快的光枪射击游戏之一，究其本质，最具视觉冲击力的怪物们功不可没。（笑）

二、来自变异的恐怖

因为某种原因，人体开始逐渐产生变异——或是变成其他生物，或是某一部位开始畸变。这个变化非常缓慢，并不是一天之间完成，但又绝对明显、不可抗拒，直到变异完全结束为止，那个人早已面目全非了。这类题材主要表现为《蛞蝓少女》、《长梦》、《漩涡》，尤其是那永无休止的《长梦》，如果一个人在梦中体验的时间感受远比现实中多得多，以至头脑不堪负荷日渐畸形，那会是什么感觉？当你将它读完后，甚至会觉得就连睡眠都是一种恐怖。

▲虽然在国内人气不是很高，但《鬼屋魔影》所营造的恐怖气氛却是异常显著的——如果不是那位老印第安人的提醒，又有谁会想到眼前那些嗜血的恶魔居然曾经也是活生生的人类呢？

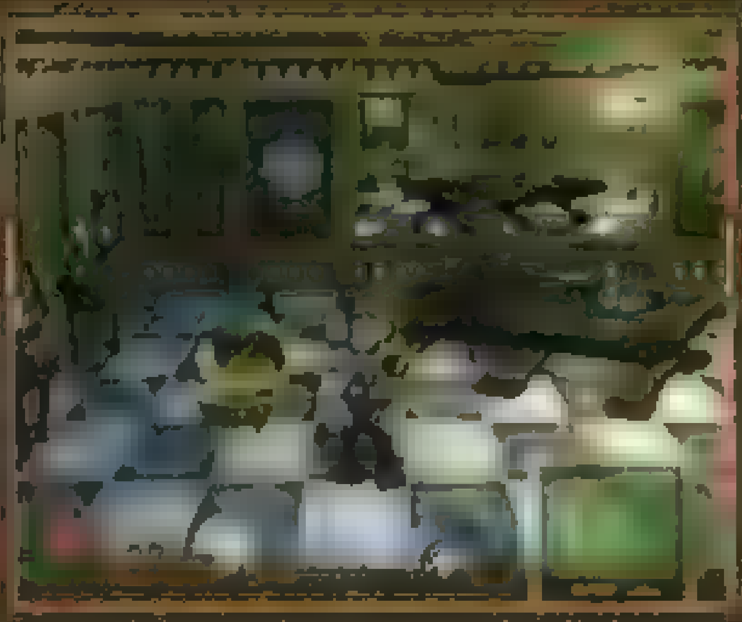
三、来自鬼魂的恐怖

鬼魂虽然是个虚无缥缈的东西，但无论在东方西方、现代古代，它都是百试百灵的特效恐怖药。许多漫画家都非常喜欢使用这个类型，伊藤也不例外。此类作品包括《异常接近》、《逃兵之家》、《生灵之沼》、《稻草人》、《鬼巷》和《幽灵之屋》等。其中的《逃兵之家》堪称恐怖经典：二战末期，几个人出于私人恩怨小心翼翼地欺骗一个从军队里逃回来的朋友，在日本战败后仍哄骗他在仓库里躲了八年之久，每天只给他吃一顿晚餐。虽然这个朋友每晚都感激地向他们道谢，但这些人仍不知足，整日换着法子满足自己欺骗与报复的快感。最后，在一个无聊的夜晚，他们为再次取乐而第一次打开了仓库那被反锁的铁门，却发现了朋友自缢后飘荡在房间里的干尸，在这具腐烂不堪的尸体那悬浮的脚下有一张遗书，落款的日期居然是……八年前。它有一个悲伤的主题——在战争中失去自由和爱情的人，除了死亡找不到其它出路；它也有一个悲伤的结局——束缚自由的战争结束了，束缚心灵的邪念依旧存在。

▲作为《星灵迷云 回声之夜》的主角，与鬼魂打交道是你惟一的选择，不过好在游戏里的恶灵只是很少一部分而已。

四、来自物品的恐怖

物品是没有生命的，所有人都这样认为。然而，如果物品也具有生命呢？弄好了是个温馨的故事，放到伊藤手里当然还是恐怖。《傀儡之家》讲述了一个背景怪异的、操纵人类的傀儡对不敬者的报复，《无头雕像》里那逼真的无头雕塑为得到有生命的头而杀死了制作者并疯狂争夺，以及美丽的长发不愿被剪去而勒死主人的《阁楼的长发》。或许，就在看到这里的时候，你会猛然发觉身边的往物正在凝视着你……



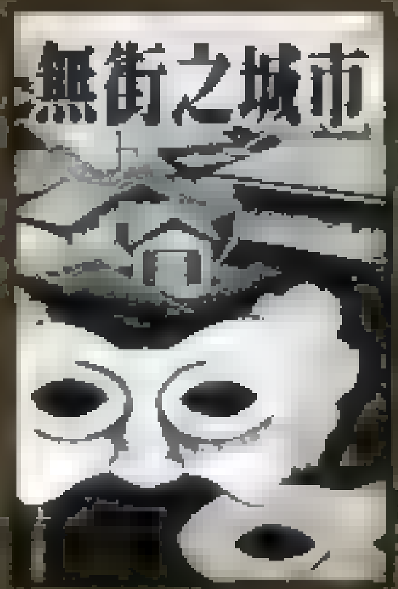
▲身处《路易的鬼屋冒险》中，你必须时刻保持警惕，因为房间里的任何东西都是有可能瞬间变为敌人向你扑来的哦。

五、来自变态的恐怖

世界上最可怕的其实是人，尤其是人类那变态扭曲的心。如果你恰好在一个幼儿园作保育员，这里有一位小朋友的母亲以除去皮肤后的筋肉为至高之美，并且力图让她的孩子也得到这种美丽（《肉色的怪物》）；如果你不幸是一位以虐待小孩为快乐的女人的孩子，而这个女人从小就喜欢虐待她的玩伴，这个玩伴成了她的丈夫后又神秘离去，于是她每天打扮成小孩带你到以前的公园去，重温跟丈夫游玩的时光（《坏小孩》）；如果你班上转学来了一个漂亮女生开始交朋友，这个女生说她的“笔友”反对她跟别人交往，然而你只看见她与自己左手……并且把自己刺死（《笔友》）……你应该怎么办呢？合上你的书，该做什么就做什么去吧。

▲在《心灵骇客》中，看着那些正常的人群中混有怪物的[illegible]，只有劳拉才拥有一片属于自己的净土。

六、来自风俗的恐怖



这一点，应该写成来自于古怪风俗之地、诅咒之乡的恐怖。

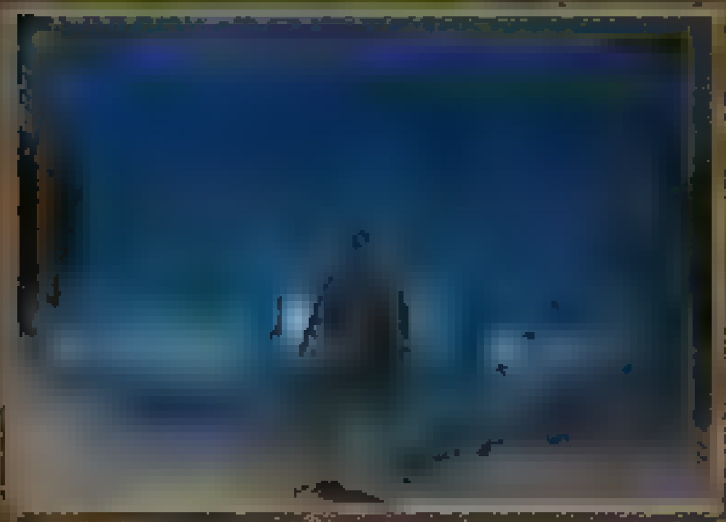
伊藤大人推荐的旅游胜地有《墓碑镇》、《地图之村》、《无街之城市》、《白河村血谭》等。若想感受到那些存在墓碑中的恐怖，[illegible]

▲被诅咒的村庄[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

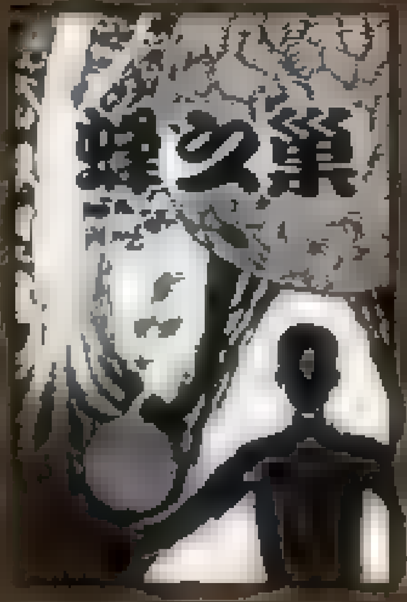
七、来自未知的恐怖

无法解释的原因，不能了解的事件，被禁忌的话题，我们把这些称为未知，这也是人类恐怖的源泉。如《人头气球》、《寒气》、《坠落》、《断层》等。《断层》里的人们明知道断层中或许有着一个为自己量身定做的棺材，但却依然被命运的车轮驱动着，走进那无法回头的黑暗隧道，这是人类对未知的执着。《人头气球》里的气球究竟从何而来？为什么而来？要把尸体带到哪里去？没有人知道。



▲《钟楼》系列最大的恐怖莫过于一个永远不知道来自何方的敌人下次会出现在什么地方

八、来自寄生的恐怖

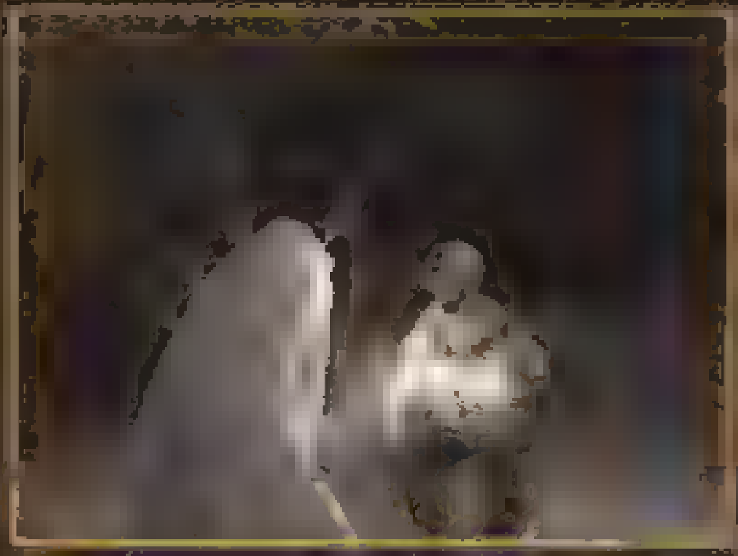


世界上有许多生物依靠寄生于其它生物而生存，这并不可怕。但是如果寄生体就是人本身呢？如果人体成为蜂的寄体呢？你听着或许会觉得身上发痒。没关系，看过《漂流物》、《蜂之巢》后这种感觉会消失的，你只会觉得想吐而已……

◀线粒体是生物组织的重要单元，如果有一天它们觉醒了，不再甘于自己依附生物体的寄生地位，那么全人类将会迎来恐怖的《寄生前夜》

九、来自次元的恐怖

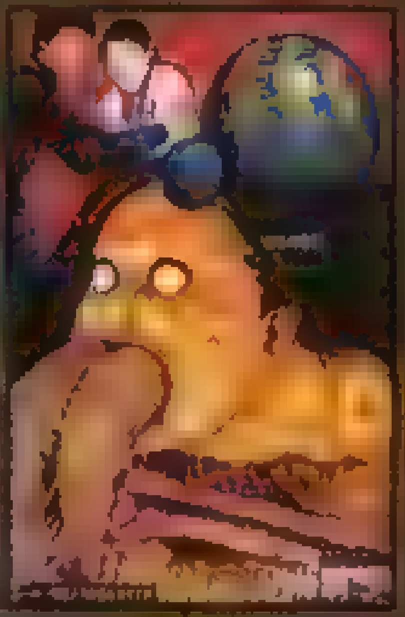
最有代表性的就是《押切怪谈》系列。在异次元中还有一个你存在，那个你完全不同于这个世界的你，他可能是最残忍的杀手和最变态的实验者。



▲陷入时空混沌的《死魂曲》主角当得知在过去杀害全体"村民"的就是自己时，这份惊讶已经出离了恐惧

那个世界的你杀死了你的同学，可你在这个世界的屋角却挖出了他们的尸体。你房子里经常有异次元的人来往，不过当通道不畅时，这些人就被夹在次元的缝隙中。你可以在自家房子的外壁上看到这些人痛苦的身影，没人知道他们还要在那里呆多久。

十、来自疫病的恐怖



当你在新闻中看到海洋里的鱼群被一种奇怪的简易生体机械控制而开始向陆地进发时，你的第一反应会是什么？好奇？不屑？认为这只是愚人节的笑话？胆使你，然而，不久后你便会开始怀疑自己的眼力，因为有一只鲨鱼刚刚从你的窗前经过。《鱼》的故事在这里只是个开头，不久，这些早已死亡的鱼类开始腐烂，残破的躯体由于无法承受体内瓦斯和底部机械的双重压力而爆裂开来。失去宿主的机械开始将人类作为下一个目标，而被死亡鱼群携带病毒感染的人类却早已失去了抵抗能力……这个故事到了后来颇有末日危机的味道，这些无穷无尽的机械仿佛就是上帝指派来消灭所有地面生物的炽天使，它们推着整齐的队伍运载着无数尸体默默地步向未知的彼方……

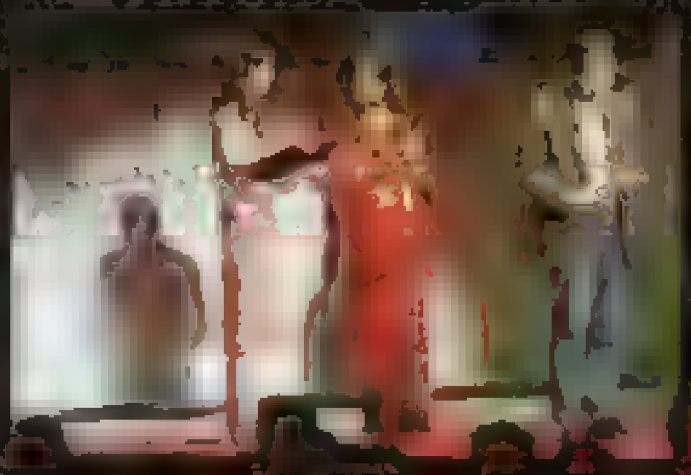
▲一旦提到病毒感染的话题，《生化危机》便会义不容辞地出来，其"始祖病毒"的地位无人撼动了

（特别感谢"滑翔的 CPU"友情协力）

2004 东京国际动漫展圆满落幕

3月28日，为期四天的东京国际动漫展终于在日本东京都内BIGSITE国际展览中心拉下了帷幕。于2002年首办的这个展会此次已是第三届了，它是动画制作会社、放映公司、电影公司、音像制品会社、玩具周边公司等动画相关企业展出和交流的大型汇展活动，参观者可以在会上看到许多动漫相关产品和知名企业。

据日本经济部产业省表示：全世界的动漫产业（包含各种周边商品）年销售额约为2万亿日元，其中日本占了65%，是当之无愧的动漫王国。除此之外，相关衍生出的日用品、玩具、游戏、服装等已经在全球形成了一个巨大的"动漫产业"。



展会期间放映了众多经典动画和热门作品，其中属目前具有极高人气的《钢之炼金术师》风头最劲，该作独得"最受欢迎作品"、"最优秀监督"、"最佳声优"、"最精彩剧本"四项大奖。此外，外国动画和动画短片也作为特别放映的栏目穿插在整个展会里。

日本偶像歌手动画主题曲演唱会即将在港召开

近期的动漫盛展可谓让人应接不暇，东京动漫展刚刚结束不久，香港又将在4月11日举行《日本偶像歌手动画主题曲演唱会》。去年以《高达SEED》的主题曲《Believe》及《Realize》杀入日本Oricon十大少女新人王的玉置成实更是首度现身演出，她将率领众多日本舞蹈演员施展浑身解数，以劲歌热舞与当地乐迷会面。此外二人电子组合INFIX与《高智能方程式 CYBER FORMULA》主题曲女歌手Kakazu Yumi将联同香港人气男歌手方力申参与演出，务求为当地动画迷送上一个港、日携手合作的动画主题曲大型合演活动。

《烈火之炎》将于今夏袭来

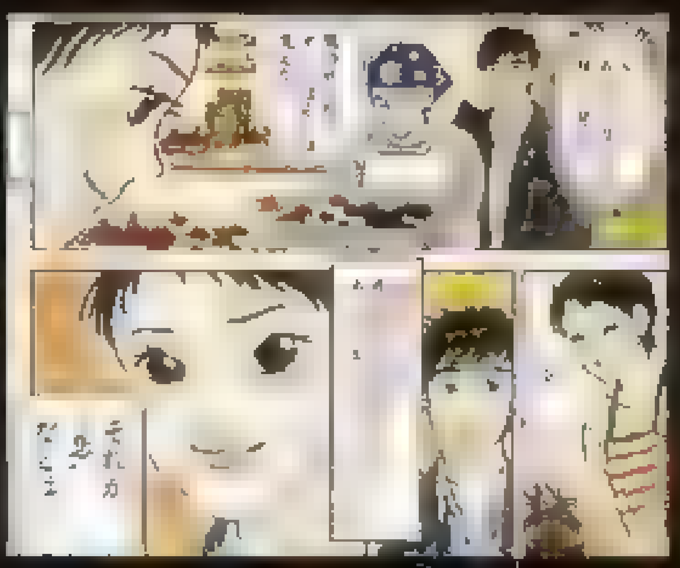
安西信行的《烈火之炎》在国内已被众多动漫迷所熟知。这部在《周刊少年SUNDAY》上登载的作品自问世以来始终受到读者的一致好评。或许是为了趁热打铁，日本KONAMI近日宣布将在六月发售该作的PS2游戏版本，这实在是一个足以令众多FANS大大兴奋的消息。

PS2版《COWBOY BEBOP》以原创剧情登场

据最新消息，将于今年10月在美国发售的PS2用游戏软件《COWBOY BEBOP》的故事概要已经明确。在这次的PS2版中，玩家可以操纵斯派克、菲、杰特等角色，是一款相当有趣的动作冒险游戏。游戏中角色们使用的动作招式等都忠实于原著，熟悉动画的玩家一定会很有亲切感。故事方面游戏采用了原创剧本，并依照原著设定有分支情节。目前该游戏还没有决定是否发售日版，但不排除推出日版的可能。

柴门文新作连载预定

多年以前，柴门文的一部《东京爱情故事》不知迷倒了多少日本少男少女，由该作改编的电视剧被引进我国后更掀起了一阵"东爱"狂潮，永尾完治与赤名莉香那一段没有结局的经典爱情在无数青年人心中留下了深深的印记。近日，柴门文老师突然宣布将在4月10号的《BIGCOMIC》上连载自己的最新作品《小早川伸木之恋》，这个消息着实让广大漫迷们有一种意外之喜。究竟该部作品能否再现当年的"东爱"旋风呢？让我们拭目以待。



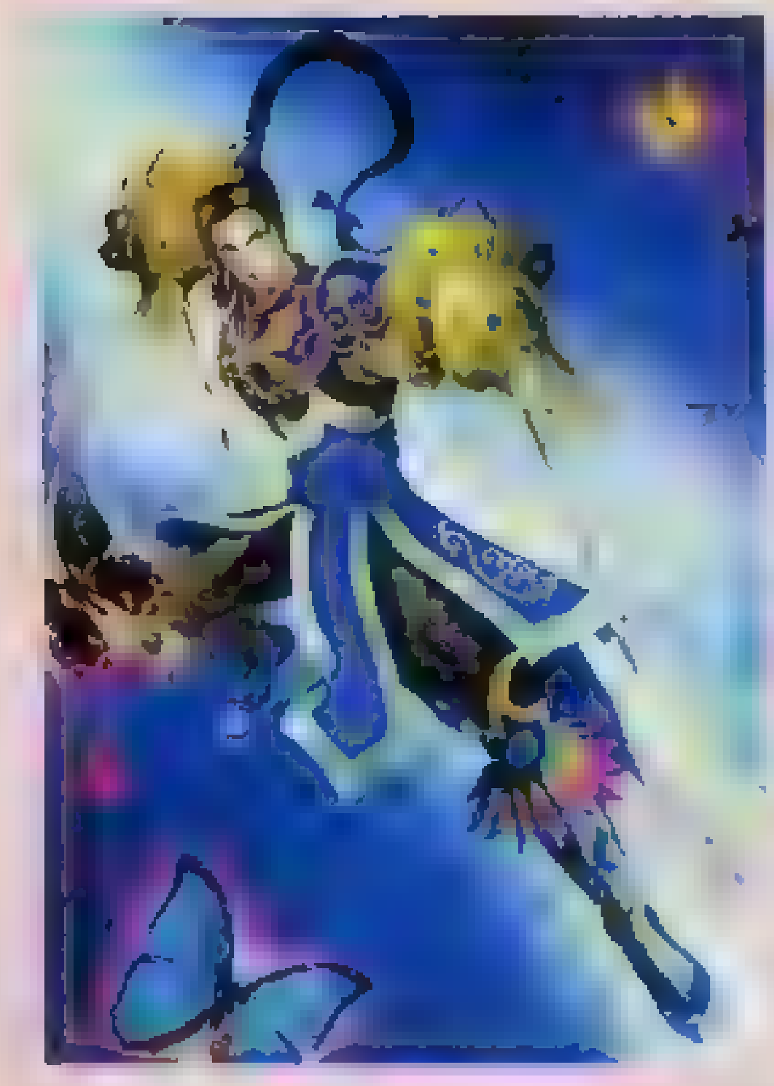
&3DM-SM
www.plumbook.cn

自由谈

胜负师：前两期自由谈的文章篇幅较长，这一点从大家的反馈来看褒贬不一。因此这一次胜负师特别选择了两篇内容风格截然不同的短文，以求适合不同读者的口味。《别样美丽》给您展示“真35”中那位美男子的历史真姿，《从观赏到互动》浅显地分析了2003年的动漫改编游戏。希望有意向自由谈投稿的玩家能够了解，文章贵不在长，自由谈接受的是各种形式的多元化稿件。谢谢大家的支持！

煮酒说风流——别样美丽

文：菜菜子



这个人常常是不被留意的。智勇双全，却少见他在千军万马之中取上将首级；知书达理，却不像美周郎般动不动拔剑起舞；也可以料事如神，但是说起这四个字来，人们往往想到的却是一个手持羽扇的家伙。在英雄争辉的曹操帐中，他虽也被称为名将，可永远位居季席，头上顶着张辽和徐晃。

此人姓张名郃字隽乂。不知是否因为名字里有一个代表“美丽” 的词语，他最近居然以蝴蝶般妖艳的姿态从光荣的“《真·三国无双》系列”中横空出世，顿时谋杀了不少喜爱那别样之美的眼睛。我承认连我自己也是由于这个游戏，才对这颗原本晦暗的将星青眼相加。可是在写这篇短文的时候，我更愿意把“隽” 理解为词典中的另一种意思：才智过人。这也许才是诠释张郃的正确理解。将他比喻为韩信的曹操应该会知道隽乂才能如何，而曹公有所不知的是，就命运而论，隽乂是不幸的。他一生中少被赋予独当一面、横扫千军的机会，反而经常领到逢山开路、遇水搭桥的苦差事。说得好听点叫“军锋” （注意不是前锋），实质上大概也就一工兵营长（汗）。就其结局而言，简直是千古奇冤，几乎可算丧在自家人之手。不过和同样神秘去世的荀彧不同，武将的直接死因仍然来自本身的敌人：公元231年秋，在今甘肃天水南部，当时被叫做“木门道”的一处狭窄隘口，诸葛亮的一阵箭雨，结束了隽乂将近半个世纪的戎马生涯。就他沉和平稳，不与人争的一生而言，本不应得到如此凄惨的下场。可是历史，原本就只有结局不能改变。

张郃在三国中出道极早。他是河北任丘人，东汉末应募参加镇压黄巾起义，后属冀州牧韩馥为军司马。公元191年，袁绍取冀州，张郃率兵投归，任校尉。后因抗拒幽州公孙瓒有功，升宁国中郎将。九年后，袁绍在官渡与曹操隔水对峙。张郃提出袁绍应派重兵保护乌巢粮草，却与谋士郭图发生意见冲撞。事实证明他确有先见之明，曹操果然从此处着手大破袁军。而那个郭图计谋不如一武将，进谗言的本领却不小。大概觉得张郃归来自己便没脸见人，於是在袁绍面前诬陷他“快军败，出言不逊” 。有田丰的事例，我们应该可以想象张郃若继续留在袁军，下场如何。此时的隽乂愤而倒戈，结果给袁绍的大败增添了致命的一击。而曹操对他“韩信归汉”的欢迎语，也正是于此时吐出的。

韩信归韩信，也许是对隽乂的沉着不激进过分依赖，曹操并没有给予他同样作为降将的张辽和徐晃一样的机会独领大军。反而让他在讨袁谭、破马超、征张鲁的过程中，一直干着“督步卒五千于前通路”这样的工作。近日读书，有一作者云在曹操与马超作战，一度被打得落荒而逃的时候，救他渡河的勇士不是许褚而是张郃。我查询不到与此相关的史实，《三国志》和《资治通鉴》上仍记载着许褚舍命护主的事迹。不过，想象光荣绘下那位光彩照人的美隽乂，一面单臂执橹，一面用马鞍为曹操挡箭，尽现猛将本色的一幕，亦岂非妙事一件？

张郃一生中最耀眼的两次粉墨登场，一是著名的街亭之战，另外一次就发生在夏侯渊阵亡的时候。当时他作为渊的副将，同是曹操镇守西北防线抵御刘备的主力。按照罗先生的说法，妙才是被憋着一口恶气的倔强老头儿黄忠突然斩落马下的。若相信陈寿，他则更可能就是死于乱军之中。两军交兵，主帅被杀，这在战场上无疑是致命伤，顿时军心大乱。如此危急时刻，张郃被手下推举为代首领，统领诸将，后来也得到了曹操的认可。这大概是他一生中惟一一次独当一面的机会，在节骨眼上避免了一场真正的大败，坚据刘备于中原之外。有趣的是，黄忠斩得主帅人头，本是大功，刘备却说出这样的话来：“当得其魁，用此何为邪！” 言下之意只有杀了张郃才有用，夏侯渊虽然是都督，可真正的“贼寇”，却是他背后的隽乂。

曹操死后，张郃先是与曹真和夏侯尚共事，当与诸葛亮作战的重任落在司马懿肩上之后，他再次成为司马的部下回到西川防线。也就是这时他打了平生最漂亮的街亭之战，断绝马谡的水源，大败蜀军，还连带把叛变的南安，天水，安定三郡也端了，逼诸葛亮使出空城计来。从此可能就在孔明的心中留下了阴影，甚至在后来射死他时，还恨恨地以“獐” 污之。好一个孔明，既然他是獐，那这许多年来被獐阻挡着入主中原之路的你又是什么呢？

张郃为将之稳健，在街亭之战中也可以看出。他大胜之际，仍然不愿意冒险追击蜀军，而是慢慢收并诸营，徐徐撤退。这也许是他的优点，也许正是曹操一直不予以重用的原因。须知战场之上，争取主动比守株待兔要重要得多，而主动就意味着冒险。在用兵之道上，张郃居然与同样被动的诸葛亮在冥冥中契合。也正是因为这样，我绝不相信在木门道时，他会自己跑去追击孔明。裴松之的注解中说道：张郃言“诸葛亮极善用兵，虽然一时撤退，也会沿途布防。且附近一带山势林立，地形复杂，一味追击，必有凶险” ，司马懿却硬逼迫他知难而进，结果真的落入蜀军箭阵（应该用的还是那种十连发的强弩），生生变成庞统第二。

据说，张郃当时只是膝盖中箭。可是这样又怎会当场死去？这缕小小的疑问，同司马懿当时要逼他进军的真实原因一起，成为与我们远隔浓云重雾的又一个历史谜团。有人评道：“观司马懿使郃追敌致殁，是懿军略，或在郃下。小说家独以懿为亮匹敌，未知是上亮欤，是下亮欤？” 我深以此言为是。试想连张郃都能考虑到，被认为智谋不在孔明之下的司马宣王又岂会不明此中乾坤？更何况穷寇莫追，是用兵的常识。

我无言。

实在不愿意想象，隽乂其实是被借刀杀死……这其中隐含的冤屈，已是永远无法昭雪了。可是为什么司马要加害张郃？

当时是明帝曹睿当政，与曹操的时代相比，魏早已人才凋零，司马氏独掌大权迹象日益彰显。既然诸葛亮和刘备都忌惮隽乂，难不成司马懿也对他有所防范。也许是二人政见早有冲突，也许纯粹是觉得张郃这老家伙声名太大（如果按弱冠从军算，张郃当时也是六十有七的高龄了）。不论怎样这些也只是作者本人的臆断猜测——18个世纪的时空阻隔，一切早成镜花水月。

死亡来得如此迅烈突然，隽乂辞世前的表情言语，是永不会流传下来的了。愤怒？憎恨？懊恼？还是一抹风清云淡的微笑掠过，漫天箭雨，血色不起，泪亦无痕？我不知道，这个时代没有人会知道。

累累汗青中，陈寿留给他的，只有一个“巧”字。让我们再看两个他被记载下来的为数不多的事迹好了：

诸葛亮攻打陈仓时，张郃作为营救陈仓守将郝昭的援军出征。明帝亲自送他到城外，还派遣原先曹操的贴身护卫队虎贲和武卫护送，并且问道：“将军到时，诸葛亮会不会已经打下陈仓了呢？” 张郃自信地回答：“他的军队粮草不多，一定挺不过十天，我到时，肯定已经撤退了。” 结果他刚到南郑，蜀军便退还汉中。

张郃虽是武将，却尊敬儒士，曾经举荐同乡为官。从皇帝的回答中，不难看出他也曾经与文人“雅歌投壶” 过，或许亦爱好音律。在赤壁，曹操为歌，众人和之时，当中也应该有隽乂的声音吧？

是的，属于他的旋律，始终交织在三国时代群英荟萃，此起彼伏的大合唱中。也许不够慷慨澎湃，也许不够铿锵有力，如此渺小而巧妙地存在着，尾音却令人扼腕的结束于弦裂之声。如果真有一支生花笔，去写隽乂这个隐约英雄的一生，其耐人寻味之处大概不会少于魏延。

这……是一种别样的美。

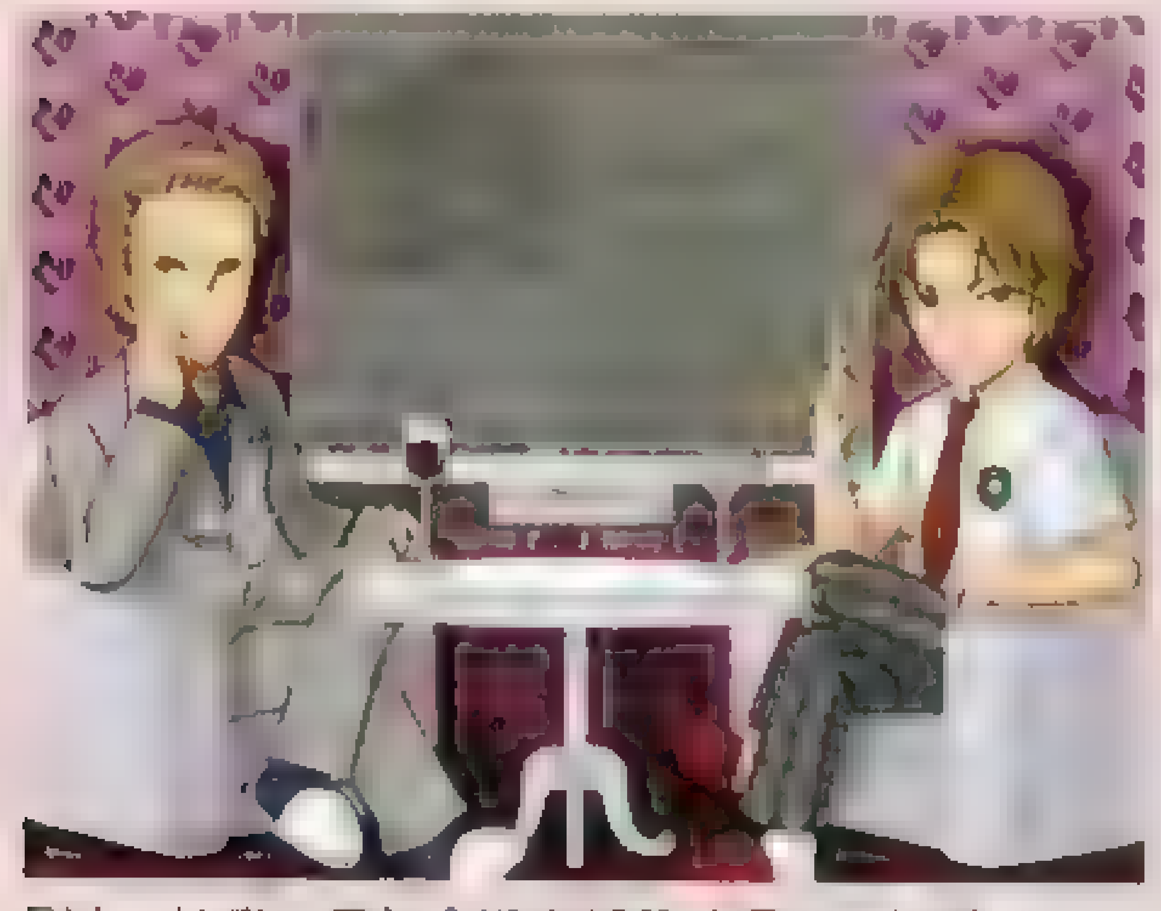
文：kkkkkkkkk

从观赏到互动——浅释2003动漫改编游戏

动画、漫画、游戏三者的互动，如今似乎已日益成熟起来。某动漫在其大红大紫后必定会推出其相关游戏。在日本这种动漫大国中，做款相关游戏来榨干FANS的腰包并不是很难的事，所以各大厂商自然不会无视这只肥羊。一般由动漫改编的游戏都有着销量多、易上手、制作成本低、拥有对FANS致命吸引力等特点。根据动漫改编的游戏层出不穷，综观2003年的动漫改编游戏，是精品还是骗钱，FANS也要开天眼了……

动漫改编游戏这只肥羊肥在哪，当然就是其不输于部分大作的销量了。细心留意各大游戏排行榜的玩家一定会发现，一般动漫改编的游戏都会杀入前几名。《头文字D》30万，《相逢在宇宙》58万，《火影忍者 究极英雄》22万，《EVA2》20万，《Z高达》56万，《海贼王3》24万，《钢之炼金术师》19万，就连素质平平的《高达SEED》也有24万。这些成绩中还没有包括全系列超过400万的“《机战》系列”。看到这些傲人的成绩，厂商们肯定是看在眼里，乐在心里了。

一般动漫改编的游戏都会被扔到二线游戏的行



列中，毕竟不是每个玩家都是动漫迷，抱着“不过是应付FANS的游戏，不过不失而已”想法的玩家也大有人在。其实每款动漫改编游戏除了有原著在FANS面前打下的包装外，还是有不少可取之处的。毕竟一款原创的非主流游戏如果给其套上一件动漫改编的“马甲”后，容易被更多人接受。例如黑马“《网球王子SMASH HIT》系列”，如果抛开动漫原作要素的话，该作品只能算是个人物动作还算流畅，画面水准一般，场景单调，强调击球力度感的普通网球游戏罢了，从运动游戏的角度来看和SEGA的《VR网球》比起来根本没得看。但是作品融入了经常出现在邪魔大人词汇中的魅力角色以及眼花缭乱的必杀技等原著中的要素后便大不一样。游戏画面采用卡通渲染，可以理解是为了对原著诠释较容易些，这样玩家自然也不会把精力过多放在画面上。每名角色的必杀将游戏气氛升华至最高，尤其是在2对2的战斗中，频繁地使用必杀，使流畅度和爽快感更加提升一个档次。这就要归功于许斐刚大师的巧妙设定，使游戏化平凡为神奇！

另外动漫改编游戏有个不大不小的障碍，就是平衡度过低。这往往取决于动漫本身的设定，动漫中的主角往往都不是最强，而是在一点一点往上爬，在其磨练时自然有来自“五湖四海”的各类高手，也有实力平平人气很高的“菜鸟”。不加入到游戏中怕FANS骂，加入了又会因为有绝对的实力，而成为使用次数上的霸主，或者让FANS认为所喜欢的角色太弱，简直一无是处……这一点《ONE PIECE 3》处理得还算不错，比如乔巴在用轻攻击时相当不利，但在改为用重攻击后，判定、范围、威力都会得心应手。而较强的角色在各种招式上都有一定长处。这样原著中较弱的角色有一点可取之处，较强的角色样样都成。既不会说是不忠实原著，也不会有太废的“花瓶”或无敌的“大佬”。（笑）

其实笔者认为一部成功的动漫改编游戏不仅局限于让FANS开开心，过过瘾，在看过动漫后仅冲着动漫去玩游戏，而是让非FANS玩了游戏后嚷着要看动漫。其实在各大电玩论坛中，笔者也看到了不少玩家发帖提到“某某游戏很好玩啊，本来没看过原著，这下想看了……”这里要提到的就是《火影忍者》，游戏在使用奥义时的按键系统非常有新意，飞行道具、替身回避等系统则忠实于原著。爽快的格斗、体贴的手感，让非FANS玩家能充分体会到对战的乐趣。在隐藏要素的丰富程度上也让人咋舌，任务模式的耐玩度增加了游戏的时间与投入感。这些都非常值得赞赏。另外提一下，原著中的人气角色卡卡西老师像极了《天诛》的主角力丸（也就是我们多哥的原形），巧合？

在动漫改编的游戏中，玩家可以使用动漫中熟悉的角色，使出在原著中热血沸腾的招数，无疑给了FANS莫大的代入感。这一点取决于游戏能不能把原著的精髓表现出来，也就是游戏是否能令玩家具有投入感。比如2003年最佳动画之一《钢之炼金术师》改编的游戏《无法飞翔的天使》，原著在给“等价交换”下定论的同时，给了“罪与罚”一个新的诠释。残酷而引人沉思的剧情，给人带来的挫折感与震撼绝对是史无前例。“炼金”是原著中的主旨，设定在游戏中被作成了重要卖点系统，其丰富度以及运用度都让人有极大的投入感，故事情节也基本表达了原著的世界观。只是游戏在手感把握以及画面上都没什么亮点，后期更是会索然无味，练级比较无聊，而敌人又皮厚血多，砍起来十分麻烦，见到大多也只有躲的份。另外笔者在这里想斗胆批评一下《Z高达》，游戏中频繁的打滚和“美型”的中国武术，实在是让人大跌眼镜，虽然游戏执意追求爽快感，但毕竟那个是高达啊！

作一款动漫改编游戏厂商要把态度放端正，胡乱应付，就算是FANS也会拒而远之。真诚的态度往往可以迎来FANS更多的青睐。比如借着刚刚在欧美人气激升的“龙珠风”，由美国公司制作的《龙珠Z 武道会2》就是一个例子。相信玩过一代的玩家一定不会想到，游戏素质竟然高得惊人，跟前作比起来简直有天壤之别。卡通渲染的华丽画面赏心悦目，出招是美式格斗游戏中的惯例——“组合按键”方式，不过手感方面就仁者见仁了。游戏在可选角色数量方面，从悟空长大后剧情中的角色，可以战斗的都可以使用，不能战斗的也在别的模式中以客串的形式登场。可以说是没有你见不到的角色，只有你没想起来的角色。在角色的特技表现方面游戏可以说是相当有诚意，很好的表现出了原著的精髓，尤其是第2形态布欧的那招吸收特技，除了原著中被吸收的几个外，还可以吸收如沙鲁、弗利扎等角色，不仅可以使用角色的部分特技，连布欧的的形态也会和被吸收者结合。看看其游戏的惊人销售量就不难想象一款游戏的制作态度对于其评价和销量有多重要了。

骗钱这东西绝对是不可取的，这不仅关系到厂商的态度与诚意，更加会影响到动漫改编游戏日后的趋势，正是因为有一些粗制滥造，毫无内蕴的“绝对FANS向游戏”，才会造成玩家认为“动漫游戏只不过是骗钱”的观点。如《网球王子 王子之吻》，这个游戏打开始就没想说是发挥游戏的互动性，全游戏除了听音乐，看《SMASH HIT》的画面外，没有半点需要操作的。这让某些玩家甚至觉得是不是自己哪里操作错了。为了迎合人气而“赶”出来的《高达SEED》都比这个强不少。更离谱的是该作竟然推出两个版本（冰/炎），而且还有情人节专题的两个版本，如果不是究极FANS，实在想不出需要购买的理由。

作为动漫改编游戏典范的“《机战》系列”走的路线比较特殊，杂烩的故事背景，S·RPG的战斗模式，一作比一作养眼的战斗画面，热血沸腾的BGM，在对系统改进之时，还不忘在续作中加入大量新机体。游戏本身在不断求索，使其一直保持固定而忠实的消费群体，这一点是最为可取的。总是一成不变的趋势，每款新作只是加入一些新机体的话，那肯定会让玩家感到厌烦。在不断地穿“马甲”，还总保持着自身的进步，这才是硬道理。

回头看了看，去年动漫改编的游戏在销量及素质上表现都还不错，今年的同类游戏相信也不会少比如已经公布的《火影忍者2》、《攻壳机动队》（编注：已发售）等，加上铁定有续作的《高达》、《机战》、《龙珠Z》……“骗钱计划”永远不会中止……

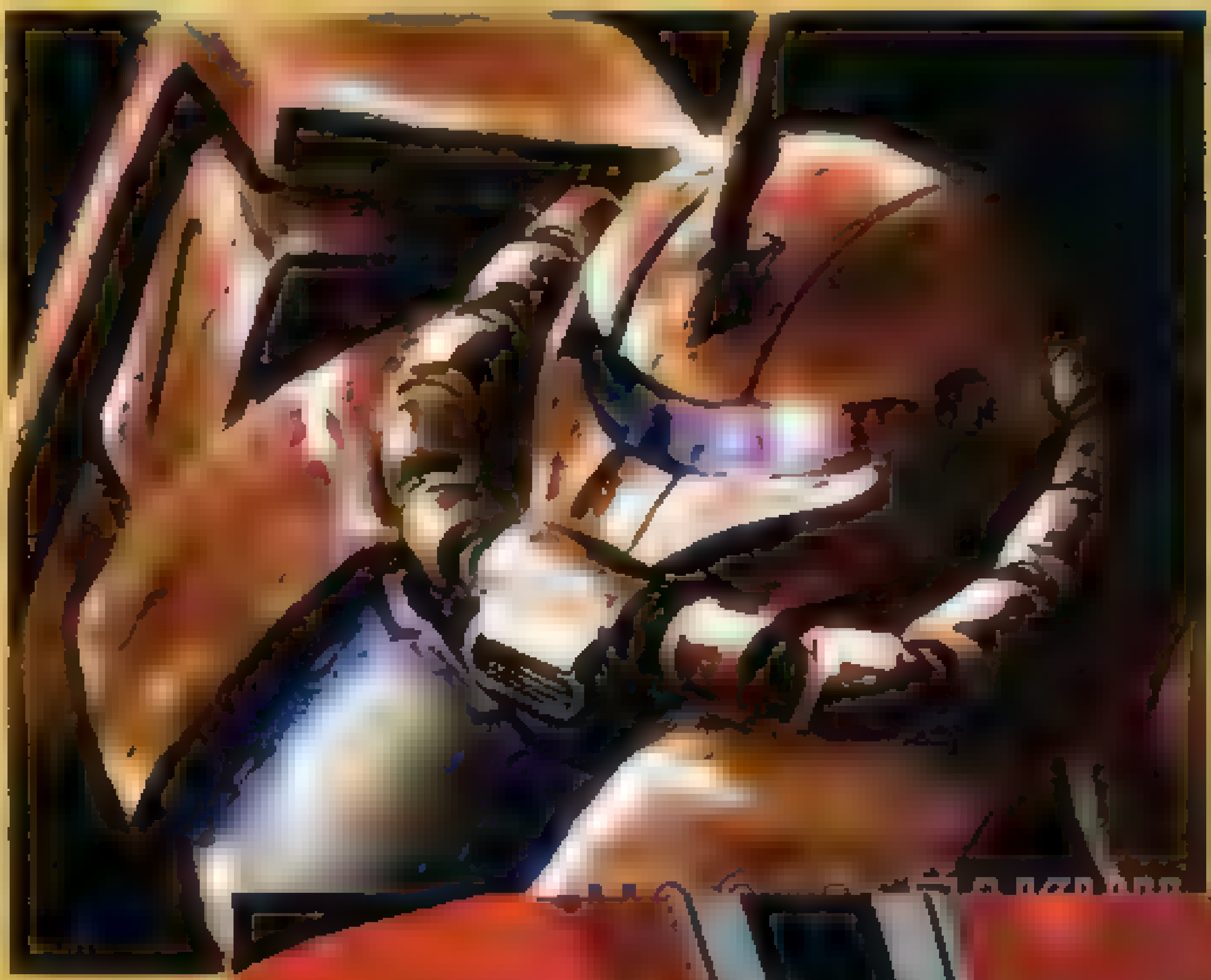
主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

一下子看到了很多高达题材的投稿，那么这一次艺苑就来一个高达主题吧！说到这里突然想起来应该去买个《战士们的轨迹》玩玩了，怎么说也是NGC上的第一款高达游戏呀！

好久没有练笔了，前两天感觉来了发现自己的手还不是很生嘛！为了作《四之剑+》，一口气画了4个林克，攻略前言里面的就是其中一个，其他的那些会陆续和大家见面的！不过用来作画的时间太少了，很难做精细加工哪！（叹）

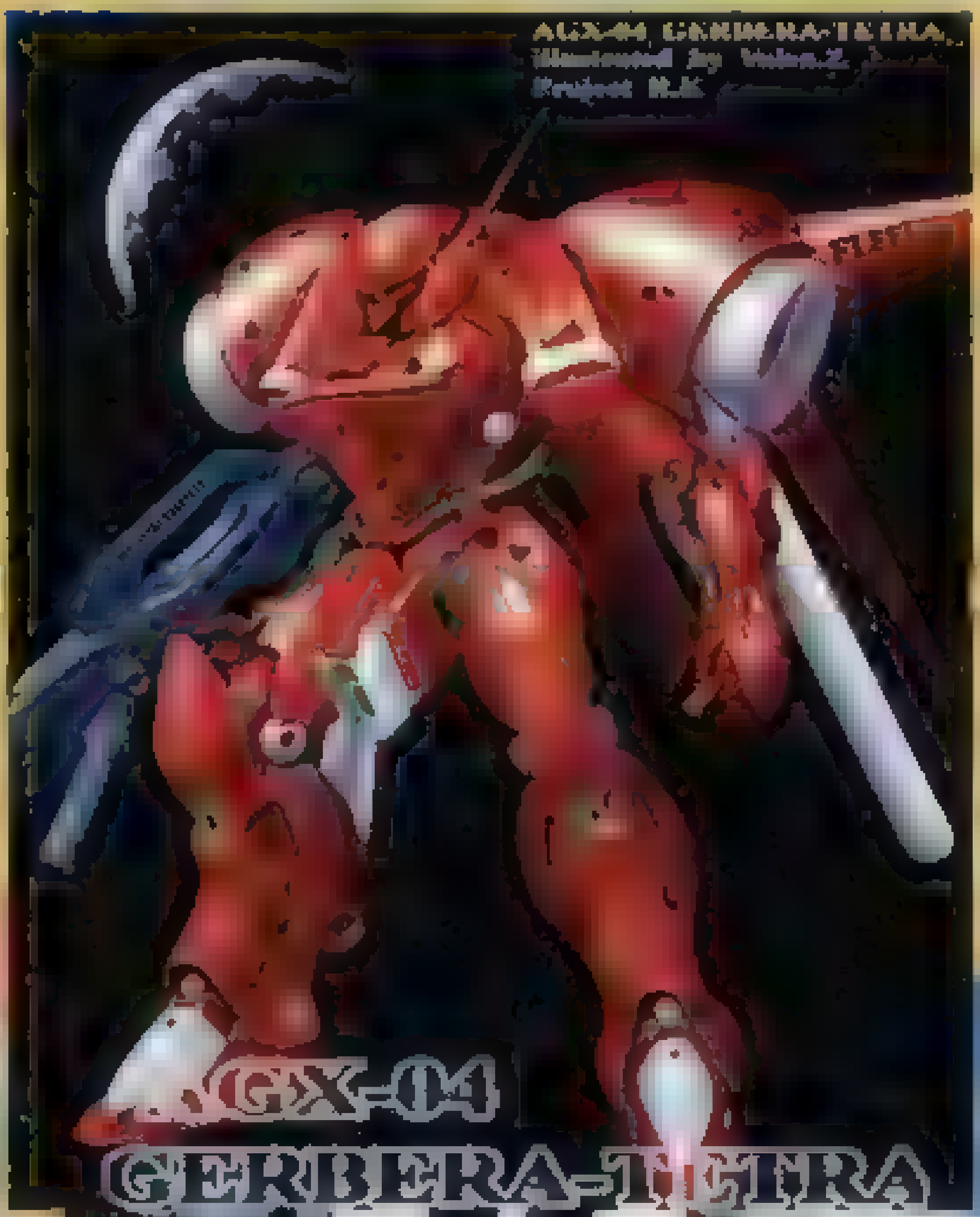


◀ 很有古旧感的扎古……缺点是线条不够硬，而且机体上的材质看起来有点不像金属……苍真投了很多稿，以后还要继续啊！

杭州・苍真

▼ 站在飘扬的吉翁军旗下，多么经典的构图啊！扎古不愧是量产机的杰作啊！好想要一台“夏亚扎古”啊！“巴尼扎古”也可以哦！（爆）

成都・宋映竹



◀ 红色角马耶！红色角马啊！很有型的机体啊！非高达系MS中阿修罗最喜欢的就是它了！

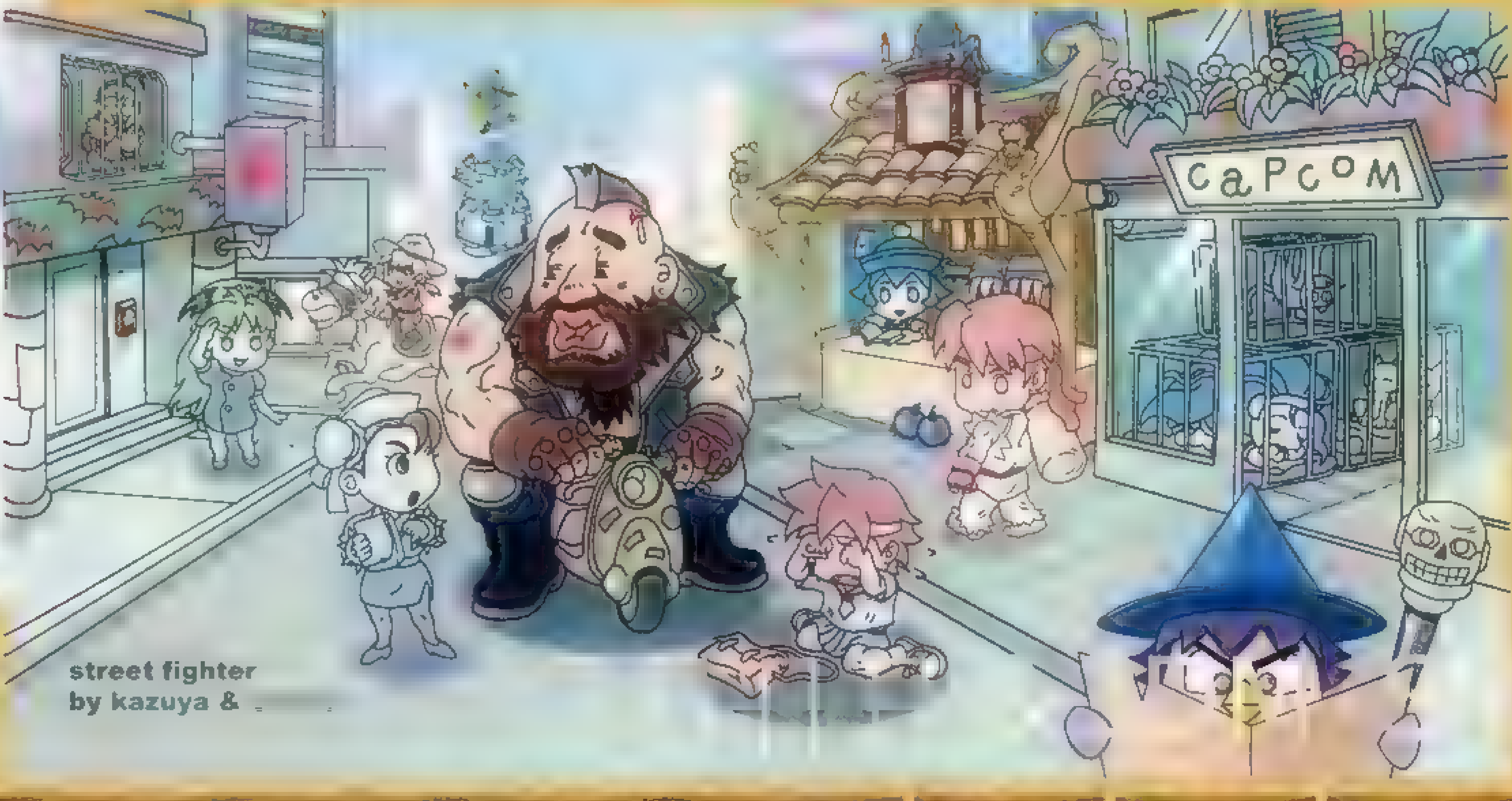
南宁・斑鸠

成都・宋映竹

▼ 3D的扎古，取自《吉翁前线》开场CG中的一景吧！机体形态把握得不错，不过缺[illegible]

上海・山芋

▲Loli……据说绘图工具用的是windows自带的绘图板……(^_^)蛮不错的，虽然好像和游戏没有多大关系……不过，她的长筒袜是不是太○○××了？



▼ KAZUYA兄和美女CACO3合作的画作！很卡瓦伊吧！人物造型来自《口袋战士》，那么远处风筝上的忍者难道是IBUKI？

南京・KAZUYA&CACO03

www.plumbook.cn

读编往来

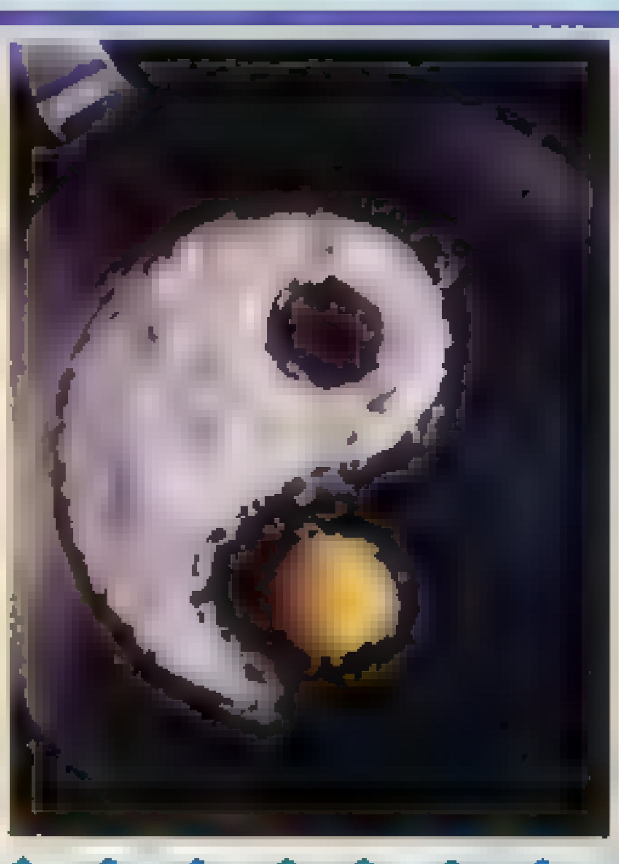
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆大量读者来信祝贺《游戏机实用技术》百期纪念，在此纱迦代表全部编辑对一直关心杂志成长的读者们说一声：谢谢！我们会以编出更好的杂志来回报大家的！

☆《潜龙谍影 历史DVD》全国热卖中！这是一本每一位MGSer绝对不能错过的书！

☆E3展的时间已经正式确定了——5月12日至5月14日！没想到召开时间比去年的那期提前了这么多。不过今年E3展上的游戏阵容要胜过去年很多，光是想想《FF XII》、《MGS3》、《BIO4》、《HALO2》这些名字就已经让人兴奋不已了，何况还有索尼的PSP、任天堂的NDS和微软的Xbox2！



☆愚人节顺利度过！今年的愚人节没有爆出太大消息，实在是有些令人失望啊！要知道那天众小编可是擦亮了眼睛准备上网看假消息的。

☆至今还有无数读者来信询问《PS2专辑 Vol.1》的事情，在此郑重声明：《PS2专辑 Vol.1》早已售光，也没有存货，请大家不要再与编辑部联系订购了。

☆在读者的检举之下，又发现了两家盗用Gamehalo影像的电视台，在此向秦云等读者表示感谢！

☆UCG MOBILE的一句话评刊活动现已开通！欢迎大家多提意见。

本期之最

最可爱的请求

可不可以请编辑们帮我个小忙，把PS2和GBA上面迄今为止出的游戏列个单子给我，行么？

——天津的马妍小妹妹闪着水灵灵的大眼睛问道。

最危险的读者

又看到了《5周年纪念特辑》的介绍，伤心啊！这本书一定要帮我找一本啊！如果真的找不到，请帮我看看我现在住的广宁市**区有谁订了，把他们的电话和地址给我，谢谢。

——广宁 李文伟

最含蓄的指正

无奖竞猜：

..￥'",%

知道这个是什么吗？答案在99期64页。

（纱迦在此向大家致歉。）

——广东 曾弈辉

最执着的读者

3月12日，打电话询问《MGS孪蛇》限定版NGC价格，答曰："2850元"，本人手握电话当场石化。3月15日，看来只好买普通版NGC+《MGS孪蛇》了，打电话给本地游戏店，答曰："明天有限定版，2600元。"思索了几分钟，下定决心把PS2卖了，自己手头有1000元，再向母亲借了500元（世上只有妈妈好……）。3月16日，放学打电话询问，答曰："到货"。立刻向该店冲去，途中经过一家小游戏店，里面传来了Gamehalo的解说声，看来UCG的影响还是蛮大的。到达该店，询问老板PS2能卖多少，答曰："700元"。本人第二次石化。到别的店去卖PS2，卖了1000元，（可是要走了我的记忆卡……）再次冲向刚才那家店，因为总共才凑到2500元，只好先欠老板100元，老板便拿出手机打着"***欠我100元"，保存，晕……试机，不错，还有第一次开机画面，在店员的强烈要求下被迫看完片头CG。返程，在回家路上，背后一声类似不良少年的声音："等一下"。心里一惊，难道是……"哪里有网吧？"噢！吓我一跳。回家玩游戏，不断感动ing……

——湖北的王子君似乎具备写悬疑小说的潜质

读编妙语

公主啊，我对着天空诅咒你，却被风带走了；我在海边诅咒你，却被浪带走了；我站在大地上诅咒你——靠，我被警察带走了！

——这是编辑部开会讨论如何翻译《勇者斗恶龙Ⅷ》的副标题"空と海と大地と呪われし姫君"时，纱迦提出的译名，最后决定译为"天空、碧海、大地与被诅咒的公主"。

百期风雨百期情，百期UCG伴我行。搬家虽扰孔夫子，且歌且啸且低吟。

——湖北的老读者樊选武于"迁都"时即兴而作

一次逛街，注定了我生命中与她的美丽邂逅。

此时我已动心，但怕又会碎心。其实不用担心，她会让我放心。

有你开心，无你伤心。对你一片真心，但却不曾狠心。

虽然也曾痛心，但却不敢花心。对你永远痴心，但却不会变心。

写它我很费心，最怕你是无心。

——来自天津的马妍小姐与UCG的第一次相遇充满了诗意

生命的最后一天。

医生：根据你的检查报告，你只有一天的生命了。

病人：难道我没有救了吗？我还想再多活一些时间啊。

医生：有，把你1～100期的《游戏机实用技术》全给我。

病人：虽然非常舍不得，但这样就可以救我的命了吗？

医生：不能，不过这样可以让你有度日如年的感觉。

病人：……

——四川 汤昌浩

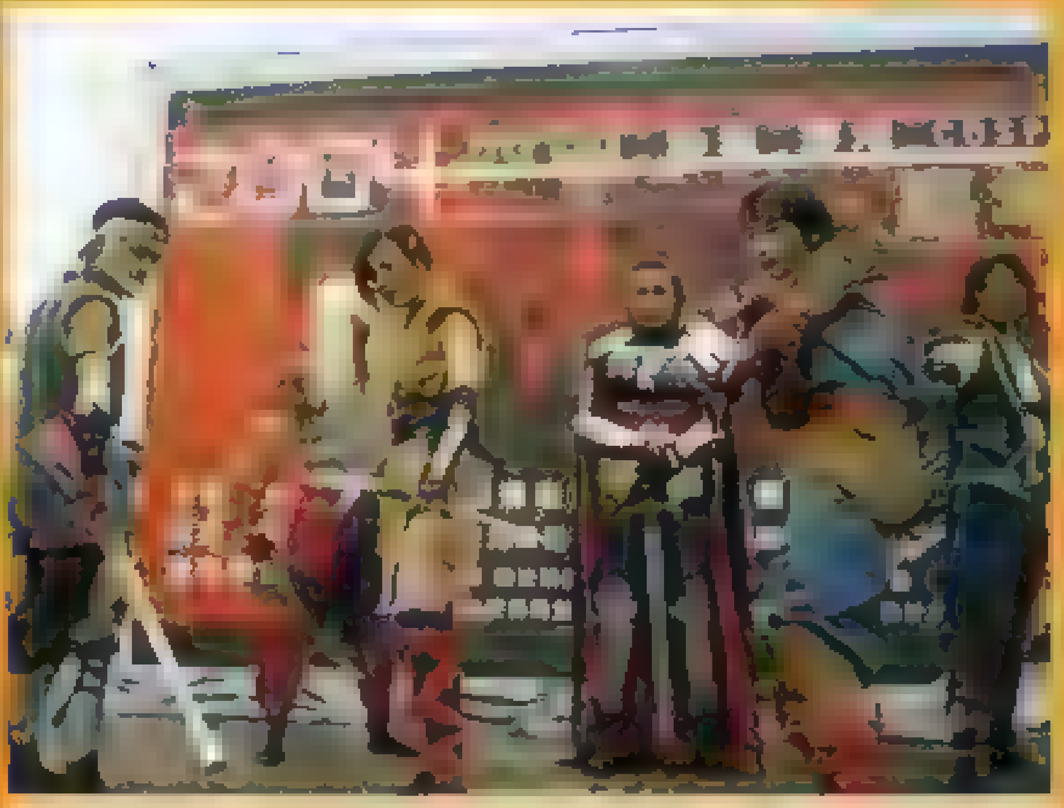
如果上天再给我一次邮购《游戏人》第五辑的机会，我会立马上邮局！我冒着过吃白饭泡开水的苦难生活的危险，我也要看她，可惜我不是波斯王子，没那倒流时间的能力，呜呜呜……

——曾晓贵

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98～102期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑，定价16元；《Gamehalo DVD》Vol.1、3，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。一定还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。



3月20日，重庆2004西部动漫COSPLAY嘉年华活动如期举行。当天天正下着大雨，但COSPLAYER们冒雨登场，其精神令人感动。这几位COS《鬼武者》角色的COSPLAYER很厉害，即使拿到COSPLAY的发源地日本也不逞多让。(图片由重庆邮电学院的田硕读者提供。)

张柏华：《游戏机实用技术》3月B第14页的《真·三国无双3 帝国》有误。交趾在今越南北部，不是广东。

确实如此，感谢指正！欢迎大家多提一些学术性的意见！

资料 在三国早期，如今的广州和越南一带均属当时的交州。吴黄武五年(226)，孙权因交州辖区过于辽阔，不易管理，乃决定实行分治。分合浦郡以北的地方为广州，交趾郡以南的地方为交州。之所以称为广州，是因为州治从广信迁来之故。此制实行一年即被取消，至景帝永七年(264)，交广再次分治，并成定制。"广州"之称便源于此。

游戏谜语

1.悟能张翅膀
2.被拦腰斩断的敖广
3.本拉登一伙
4.力丸＋龟仙人
5.地狱歌友会

以上谜语由fire_442、河南武冠宇提供，各打一游戏名。

那天玩完《生化危机 逃出生天》后，我和好友LEO边聊生化，边往家走。半路上看到一个人，垂着头，喉咙里发出怪声，且有点点血迹滴到地上。丧尸！我和LEO吓得拔腿就跑，后来才知道那怪声形成的原因，那人想吐痰时流鼻血了，所以才发生了那一幕既恐怖又可笑的事。

——山西 白杨

广东 吕学成：应该把"火热秘技"做大做强，每期放几个PS2记忆卡里的小3D图案上去，许多有趣的图案我们读者都是没见过的。

这倒真是个好建议。可惜平面杂志上不能印出有动画效果的GIF来，不然一定精彩！

上海 黄骏：希望"邪魔院"的日语搬入Gamehalo，在Gamehalo里继"火热秘技"后加一个"经典G(ame)语"，这样比文字更直观！希望考虑一下！("经典G语"就是播放一句游戏中的经典台词)

有一定难度。真要在Gamehalo里开办日语影像教学，一定得从最最基本的五十音图开始教起。按初级《标准日本语》的进度来看，每期Gamehalo全放日语影像教学的话，也得两年才能放完……

广东 许燕军：抄袭者兄，你真的肯定地告诉天下所有人，本杂志的小编无女生？如果真是如此的话，我实在太失望了，希望将来的某一天(应该是不久的将来才对)，在某一个为我们开辟女权的"女英雄"

没有哇，我们这里可是至少有3位美编MM哦！

内蒙古 熊健：以前玩游戏都是被UCG牵着走，现在玩游戏是和UCG并肩走。很多时候我也能在UCG尚无攻略的情况下发现问题，解决问题。看来在UCG长时间的熏陶之下，我的游戏经验也有了长足的进步！

每位小编刚到编辑部的时候也就是资深玩家水平，时间一长，"我亦无他，惟手熟耳"。看着老读者们逐渐成熟起来，我们做小编的自然也万分欣慰。不过经某编提醒才发现您的意见可真是委婉呢，今后我们一定会注意攻略速度问题。

内蒙古 孙皓：我是一个"看客"，就是只看书的人，因为我连任何一款主机都没有。别人都笑我："玩不着你看这么多有什么用？买杂志的钱都够买GBA了！"对于这句话我尤其气愤，我看得多懂得也多，玩不通的还来问我呢。但我的确很苦恼，每天看着UCG送的PS2模型发呆……

作为没有经济来源的学生，无法拥有梦想的主机的确是莫大的烦恼，但这并不影响我们对游戏的热情与执着。别人的嘲讽只是过眼烟云而已，无须在意。不论什么时候，只要你心中有着一份坚定的信念，心仪的主机终有一天会来到你的身边。

江苏 王沛然：本人素来支持贵刊，立志要把贵刊的所有作品(1～100期)全部纳入囊中，但希望很渺茫啊，尤其是总第1期。看到在英国有人用6800英镑将其买下，更动摇了我的毅力……

感动！居然还有人记得我当年的初出茅庐之作："编辑八卦"。不过要想收齐我们杂志，那可真的是相当困难哦！

北京 丁毅：小弟字迹潦草，就不拿"天书"来骚扰众编辑大哥了，还是写Email的好。在你们的显示器都换成液晶显示器之前就先写这么多吧，不让你们的眼睛受罪了。(平时可要多补充维A啊，保护眼睛，合理休息，为我们带来更多华丽文彩章吧……)

编辑部目前只有2台液晶显示器，一部给了LIKY，一部给了泰坦。LIKY去年有一段时间眼睛出了点问题，视力大幅下降，因此特别给他准备了

本期编辑部流行游戏

WE7国际版	4人	卡伦、多边形、GOUKI、沙罗
勇者斗恶龙Ⅴ	3人	多边形、沙罗、SOUL
樱大战物语 神秘的巴黎	3人	卡伦、沙罗、D·S
星之海洋3 导演剪辑版	2人	邪魔天使、星夜
X档案：反抗或服从	2人	GOUKI、多边形

还是《WE7国际版》最强！本来"足球"和"VR"是编辑部两大热门游戏，但自从胜负而迷上"女忍"后，GOUKI也渐渐没了练的劲头，于是专心玩他的"足球"起来。不过最近编辑部又添一台HDTV，画面占优的《铁拳4》、《灵魂能力Ⅱ》又有抬头的趋势哦！

前两天终于收到了盼望已久的《5周年纪念特辑》，除了激动还是激动！

之前一直在想，花一百块钱买本杂志到底值不值。UCG为什么不出一本《5周年纪念特辑》普通版，什么都不送，价格便宜，让更多的游戏饭分享UCG五岁生日的快乐，也不影响购买精装版的收藏性，这样一举多的事为什么不做呢？收到书以后才发现这果然是一本物超所值的纪念品，只有限量发售才能体现出它的价值！这本书里面有太多太多能让真正的游戏"饭"感动的人、事、场景，这里面有太多太多只有真正的游戏"饭"才能体会到的喜悦、快乐、忧伤、痛苦……可以说，这本书绝对是游戏"饭"的收藏珍品！

一个忠实的读者 毛峰

众编辑好！我已经收到了《5周年纪念特辑》。兴奋啊！整个外观再大点，我一定把它当我的墓碑！

特辑看了大半，它绝对值得我们等那么久！不过，书的封面上，我的名字怎么在左下角？这点不爽啊……印中间的话，名字再大点，我就更能炫耀了，哈……

还有是牌。我已经不把它当牌了。它在我这就是"通缉令"，在旧书市场"通缉"以前的杂志。这样的金装精致是精致，只是不便携带。

特辑使众编辑在我们脑海中的补完率达到60%～80%(当然要有足够的私人空间)，更深知你们的责任与辛苦。我会永远支持你们的！

死忠：Tutakhamen 法老

怎么说呢？看了各个BBS很多帖子，有些人说这次的"5周年纪念特辑"是骗钱的，但从我个人入手之后的实际情况来看——此次的《5周年纪念特辑》绝对物超所值！就为了"特辑"中的这许多精彩十分的文章，已经值回票价！还有那超大的包装盒，COOL就一个字！

我是在广州的，如果哪一天贸然冲进贵刊的深圳二编室，不知会不会受到扫帚加鸡皮的礼遇呢？不管如何，对UCG的一片热爱之心，让我始终无怨无悔。今后，希望贵刊能够不满足于现状，再接再厉，更上层楼！到了十周年这一天，对全国的UCG FANS们交出一份满意的答卷！

永远支持你们的忠实读者：广州 吴弘

《5周年纪念特辑》受到好评，众小编也倍感欣慰。不过据读者反映有人大肆收购《5周年纪念特辑》然后高价卖出，这种做法真是可耻。另外所有的《5周年纪念特辑》确已全部发出，但由于邮政运输的关系有少部分读者至今还没有收到，在此请大家耐心等待。(有几位编委的《5周年纪念特辑》也是刚刚才到。)

1台液晶显示器。不过干这行么，眼睛出点问题也是在所难免的。感谢读者朋友的大力关怀！

苏州 王珏奇：建议光盘中加入些在电脑上使用的东西，各位编辑有好的东东尽管往上放，我刚换了个80G的硬盘，真的很空的！这次的5周年编辑贺礼相当不错，我喜欢！

很久以前就想过在Gamehalo里加入壁纸、音乐等好东东，但我们的Gamehalo是VCD，如果加入这些东西的话就是数据光盘了，这就违反了有关部门的规定。因此只好说抱歉了。

北京 荆明：想起拿到第一本UCG，众小编的形象最吸引我的就是胜负师了《侍魂》中的裁判手持两个棒棒糖——其中一个还被咬了一口——在冒汗。那无奈的样子让人怎么看怎么搞笑。不过，随着UCG的脚步，我也逐渐明白了胜负师的一大法宝 难度挑战。要知道，并不是所有的游戏都是磨磨磨 多打几遍就能过关并取得好成绩的，如《Kunoichi 忍》，就是对玩家综合实力的考验。每当一个有难度的游戏出现时，光是玩家捧着UCG打关已经不够了。通过Gamehalo，玩家与小编的距离拉近 达到了真正的交流。胜负师从中起到了领头作用 去年的《真魂斗罗》和今年的《Kunoichi 忍》之热潮都可以说是胜负师掀起的。胜负师虽不是最强，但却有拚搏的精神，不愧于自己的名字"胜负师"真是取得太好了。祝胜负师越来越快乐，越来越强，越长越帅！

从"插秧"到《Kunoichi 忍》，胜负师可谓鞠躬尽瘁。不过他也为此付出了很大的精力了。胜负师为了做好《Kunoichi 忍》，整个春节期间都在不停地奋战，最后终于打出风格、打出水平，令编辑部里的各位也是佩服不已。(在此先行透露一下，胜负师最近关注的游戏是PS2的《猩红之泪》。)

广东 阮治科 我想每个广东的读者 都会留意《荣誉之战》的；我想要是UCG能把它放进Gamehalo里，那我们就感激不尽啦！

这期就已经放入啦！友情提示：请广东读者鉴定一下那句"而且还是好标准的广东话"地不地道、标不标准。

云南 张立明：我说上次合刊的Gamehalo里怎么老对着SONY的MM拍个没完，敢情是泰坦君看上人家了。泰坦君，怕啥，上啊！管别人说啥呢，自个儿家盖房子还和路人商量？上，我们永远支持你！

(泰坦感动中……）但……泰坦已经是有女友的人了（虽然这样还……），所以此事请勿再提，泰坦在此谢过了！有兴趣的读者请看我的小编寄语。

[illegible]

在排版的时候美编MM们曾说这张图是"读编往来"有史以来最可爱的一张图，但随后就有某编说"这张图看起来很恐怖"。这，难道就是传说中的"仁者见仁，智者见智"？

四川 陈若曦 我们的口号是（没有蛙……）努力学习拼命玩！

作为编辑，我们要"努力工作拼命玩"！作为学生，当然就要"努力学习拼命玩"喽！

在街上发现一家服装店的招牌图案竟然是猫太！难道猫太在漳州有朋友？或者是店主盗用猫太的形象？可惜我没有相机，不然一定把它汇去。

——福建 李煜林

GBA SP与弹力球

作者：弹力球

几日前，我偶得一颗弹力球，经几日琢磨，忽发现此物竟远胜于GBA SP，理由如下：

1.弹力球价格远低于GBA SP；
2.弹力球丢了不痛心；
3.GBA SP不能从三楼摔下而完好无损；
4.弹力球可以随时更换；
5.弹力球不需要周边；
6.弹力球无损视力；
7.弹力球可多人玩（一球多人）；
8.弹力球不会丢记录（除非自己忘了放在哪）；
9.弹力球可锻炼身体；
10.弹力球玩法简单，无难度，可无限周目；
11.弹力球销量大于GBA SP；
12.弹力球可随时换游戏；
13.弹力球无须电源；
14.弹力球没有屏幕被划伤的苦恼；
15.弹力球不用更新（除非烂了）；
16.弹力球可以用来发泄；
17.没有假冒弹力球；
18.弹力球上课时玩更方便、更安全；
19.弹力球寿命长；
20.一个人可拥有多个弹力球而不会被人骂有病。

综上所述，似乎GBA SP只剩下晚上可以玩的优点。（不过好像也有夜光的弹力球……）

答案：①天诛（猪）；②双截龙；③炸弹人；④忍者神龟；⑤鬼泣。

下期是《游戏机实用技术》2004年5月B 总第103期

游戏史上的名场面对决！

你玩过多少个游戏？你是否都记得它们的剧情？想必很多人都会摇头说"不"。但是如果一个游戏的剧情非常优秀的话，你一定会记得很清楚。而在这个游戏中，必定会有一个令你刻骨铭心的经典场面！下期杂志的特别企划，将带你回顾这些出现在游戏中的经典场面。虽然只是短短的一瞬，但却包含了千言万语。请不要错过下期杂志中这篇由卡伦为你带来的特别企划。

从1995到2004，E3十年回顾

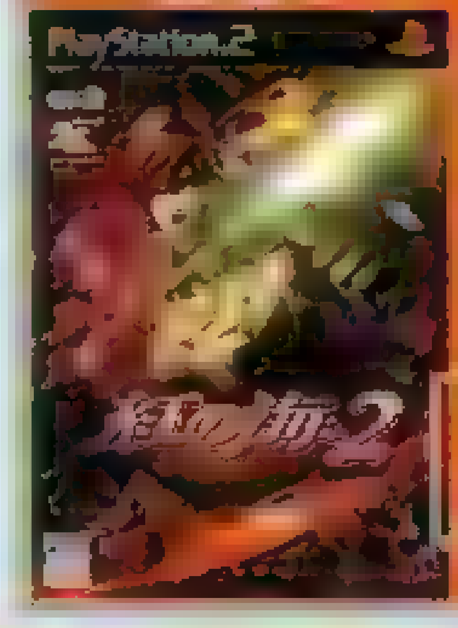
每年5月在美国举行的E3展，是全球最大规模的电玩盛会。在E3展上各大厂商都会使出浑身解数，各种火爆消息层出不穷。今年E3展的召开时间已经正式确定了——5月12日至5月14日，从1995年的第一届E3展开始，今年的E3展正好是第十届！想知道在过去的E3展上发生过哪些震惊业界的大事吗？想知道自己喜爱的游戏当年是如何叱咤风云的吗？请关注下期《游戏机实用技术》。

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

Xbox玩家终于可以享受一回特权了：Xbox版《汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉》要比PS2版早推出很多天，而且还会推出中文版 这款足以叫板《MGS》的大作当然不能错过！而PS2玩家也不要沮丧，因为很快你就会需要这篇攻略了。

更多惊喜，尽在下期杂志！错过就要落后。

注目新作



Gamehalo

邪魔天使

◆《大纹》新作公布！人设还是保留了系列一贯的高木准，两名熟女角色绝对是大赞！（目前看得顺眼的大叔居然是头狮子……爆！）已决定出什么版本买什么版本！

◆大肆收购DVD中，我要将失去的经典重新抢回来！

◆对Viggo的《HIDALGO》非常期待，喜欢这种冒险题材的东西。（况且V大叔超萌啊！）

◆将《女神侧身像》通关，忽然发现最近玩的游戏全是老游戏啊。另，《星海3DC》的宇宙难度才通关，唉，进程缓慢啊。(T_T)

◆近期流行语：だらしない男だね。（真是邋遢的男人。）

泰坦

◆近日购入了一套梅艳芳的回顾性质的影片合集，重温《男人四十》，感觉配音不太地道，而且一些诗词都读错了音。如果配音方面完美一些就好了。直接听粤语不习惯。除了配音以外，我很喜欢这个片子。

◆有读者来信说，支持我对某个ChinaJoy上的某个MM展开攻势，嘿嘿，好意我心领了。说老实话，大学时期碰到过一个女孩儿，漂亮得难以置信，性格也很好，我当时就想，要是能让我跟她在一起，别的什么都可以放弃，甚至道德伦理都可以一边儿去……我甚至想改正自己的一切不良习惯（比如酗酒），争取多活两天用来爱她，嘿嘿，可惜啊……没追上，边儿都没沾。现在想起来，人家好像从来就没注意过我。我敢打赌她绝对是一个朴素的女孩子，我观察了她一年，对她的生活习性了如指掌，但3月末打电话询问老同学，那个女孩儿的男朋友是开宝马的哦……想想也对，万一当年让我追上了她，现在一定会跟着我受苦呢，那么完美的女孩子，应该多享点福。"美好的事物应该有崇高的地位"嘛！让我用郑先生的两句歌词来结束这个故事吧：有一些爱情在人类的世界不被允许，我只能在一个幻想的国度放逐自己。

纱迦

☆最近阴雨不断，看了看众人的小编寄语后发现大家似乎都不喜欢雨天，我倒觉得雨天很爽呢！

☆得到了光荣名作《水浒传 天命之誓》的OST，大兴奋！不过游戏里的BGM被混得一点儿也听不出来了，特别是冬季的BGM听起来和《圣斗士星矢》里冰河他妈的（非骂人）BGM差不多，真是说不出的好听啊！

☆终于得到了《灵魂能力Ⅱ》中SOPHITIA的原画设定，无与伦比地感动中……友人援助的画集已从渥太华起飞，预计三周后抵达。（我等……）

☆终于搞定了一个大站！一周之内狂下CM 5G有余，爽！

LIKY

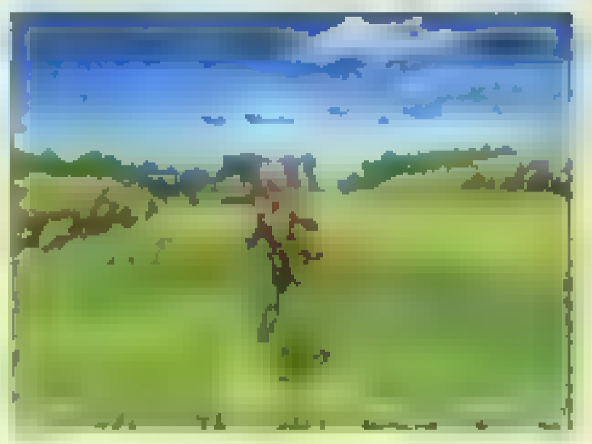
◆最近老下雨，令人颇为不爽，自己还是喜欢晴朗的天气，阳光明媚的天气让人心情开朗。就在写这个小编寄语时窗外还在不断的下啊下，希望明天是个晴天。

◆春天的确来了，路边经常能看到各种盛开的花，忍不住就会拿着相机拍下来。可惜自己对花卉了解实在不多，只觉得花漂亮，却不知道花叫什么名字，比如这种红色的花，朋友告知后才知道是杜鹃花。（其实拍摄花卉也是提高摄影技巧的必修课，此时正好可以多练习练习。）

◆《塞尔达 四支剑+》顺调进行中，很好玩。前两天还因为洗完澡后就急切地拿起手柄进行游戏，没有多穿衣服而导致感染风寒，到现在感冒还没有好，于是痛并快乐着。

◆日本数码相机大降价，其中以500万像素级的DC降价幅度最大，对于刚买了G5的我来说心里有点不是滋味啊。

D·S



◆近日阴雨连绵，让我有一种世界末日的感觉……这种感悟不是现在才有的，而是从许久之前就有了……

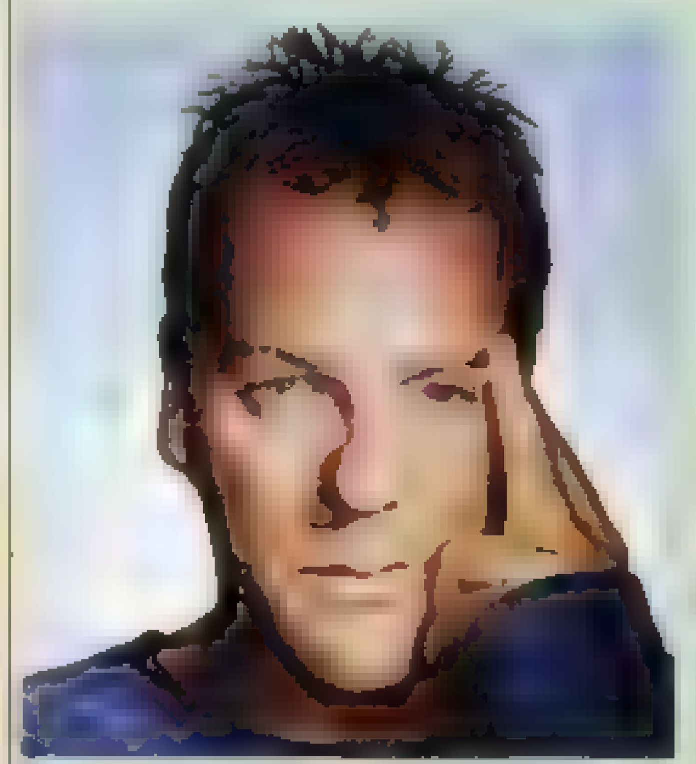
◆周围的编辑最近买了很多新奇的玩意儿，这让我不禁嫉妒起来，但想想今年初给自己订下的宏伟计划，觉得还是自己更伟大啊，哈哈……

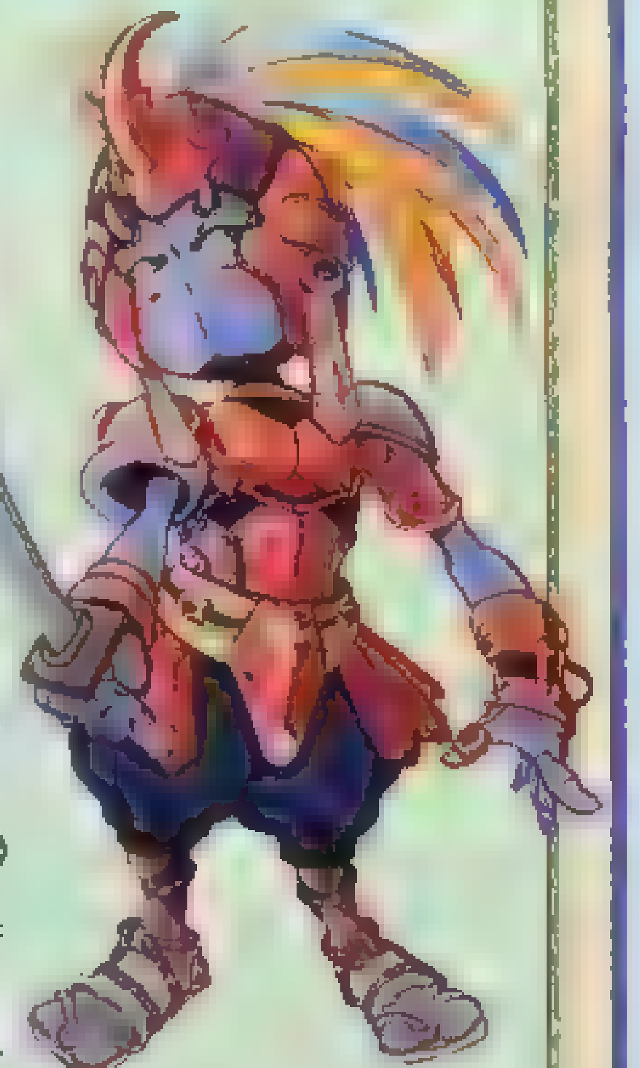
◆上个周末连续过了3天超"腐败"的生活，晚饭都是别人请客，而且还是在某有味道很好的餐馆里吃饭！虽然有很多人说萝卜青菜和榨菜稀饭才是饮食的真谛，但我想说的是让我再"腐败"一次吧……

◆过生日的时候，有个远方的朋友寄了个高达模型作为礼物给我，但自己总是没有耐心花时间去装好它！是自己的性格转变了吗？要真是的话就赶紧变回原来的我吧……

◆猫太和LIKY这个月初要去广州"挥霍"了，祝他们一路顺风……（猫太：别伤心，偶给你带手办回来就是了。=^_^=）

SOUL


▲KIEFER SUTHERLAND可不简单，他不但是《24》主演，还是《24》监制之一，之前更导演过电影。



■《勇者斗恶龙Ⅷ》（DQ Ⅷ）的影像好吸引人啊（本期"游戏光环"放出了第一段），看见真实比例的鸟山明设计的人物在屏幕上冒险，真有一种特别的感动，另外主角的造型SOUL非常喜欢。虽然之前从未尝试玩过《DQ》，但由于对《DQ Ⅷ》的期待，这次SOUL也拿起手柄开始玩PS2版《DQ V》。

■五周年发放在手中，隔了一星期，我才开始翻阅，一不小心，被卷入了对往事的记忆……美好的时刻，很短暂，但未来，还有更美好的时刻等着……

■《黑客帝国 革命》4月2日推出DVD版，双碟装，第二碟带有98分钟的制作影像！可是我的等离子电视呢？（笑）

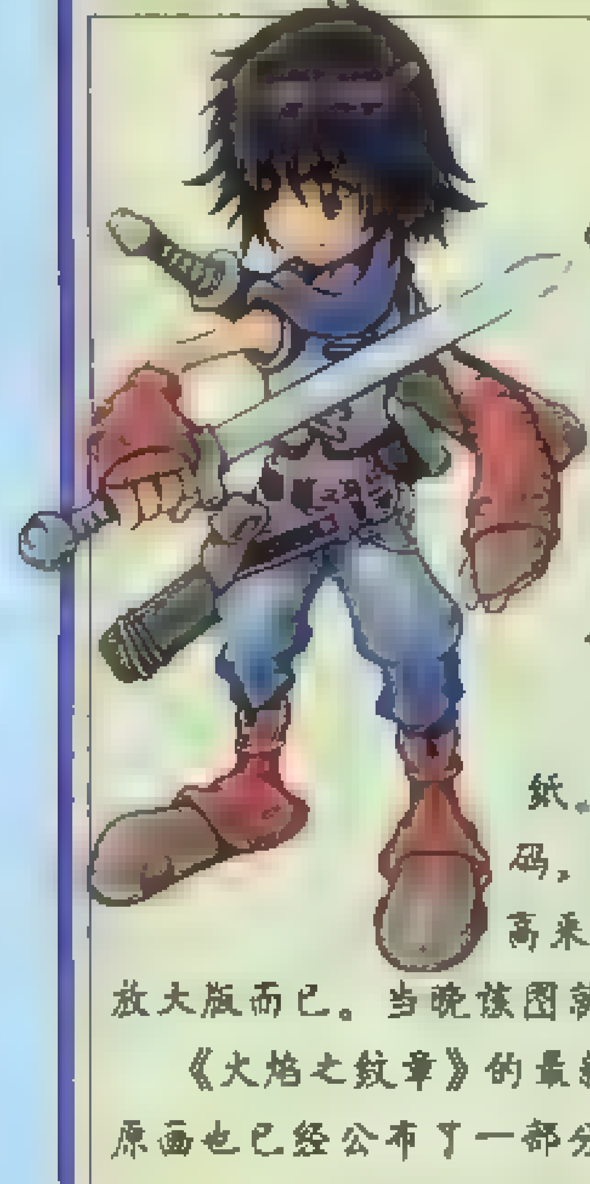
■《24》第二季完成度60%，想不到第二季剧本这么棒，大大超出了第一季，更是疯狂地吸引人一集接一集地看。另外这次的"24个小时"是从上午开始的，主角们刚刚睡醒，看来接下来的24小时内主角们的体力有了保证了。（笑）

■到猪太郎几白吃，"榨菜炒肉片"加"稀饭"，虽然总共只有一样菜，它就能这么好吃啊（^O^）

■长大了，开始过上自由的生活，也应该开始回报过去养育自己的家人……

■最近财政状况非常糟糕……

[illegible]

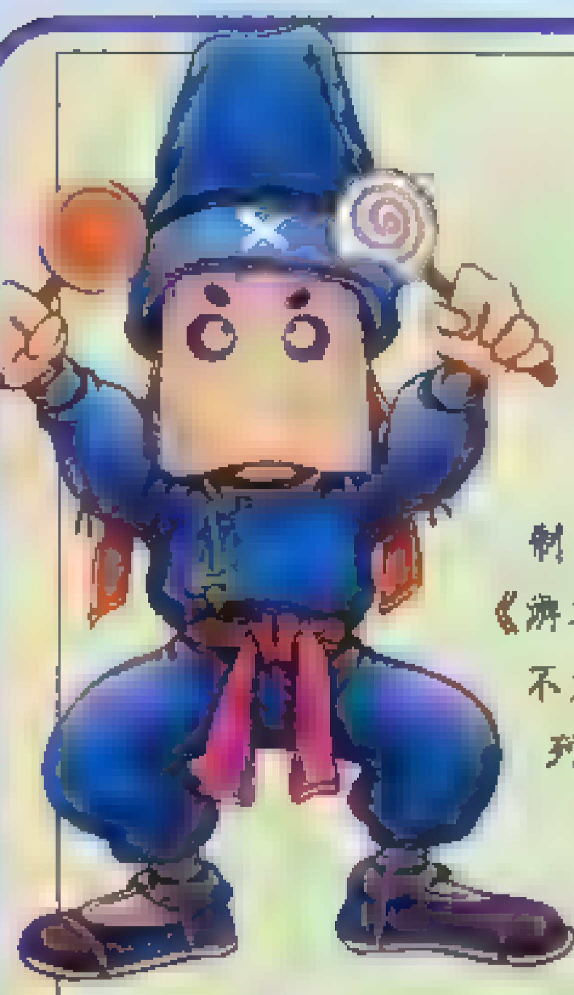


《装甲核心 连结》和《DQ V 天空的新娘》分别在各自入手后的第二天和第三天通关。虽然都没有太多意料之外的惊喜，不过在打穿时，总是恨不得当着全编辑部小编的面大叫："《DQ》、《AC》是神作，神作啊！"……

SQUARE ENIX的官方网站上前几天放出了《DQ V》的壁纸。为了取得这副图，我和同事一起试着输入了各种各样的密码，最后还是同事将密码试了出来：ふしぎなふくびきけん。兴高采烈地点进去一下，才发现仅有的那张壁纸不过是游戏封面的放大版而已。当晚该图就烂遍了大街……唉，失望啊！

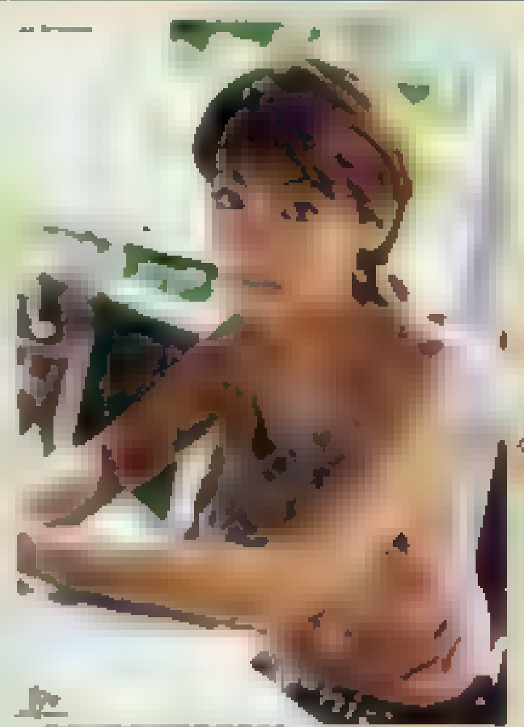
《火焰之纹章》的最新作终于有了消息——副标题为《苍炎之轨迹》。游戏的人物原画也已经公布了一部分，不过人设因为不太对我口味，略有点失望。游戏画面变成了3D，从目前的画面看来应该类似于《机战》那样的45度角俯视。看上去还是蛮不错的！毕竟是NGC的游戏嘛！暂时忘记人设带来的悲痛，安心期待吧！

胜负师



☆这期中间有一种莫明其妙的不安。情绪周期可能又要循环了。不过胜负无常，有些事不必整天放在心上。

☆参与《Gamehalo DVD4》的制作之后紧接着又要准备下一辑的《游戏·人》了，如此紧凑的工作节奏不免让我想起那句名台词："我们的列车是不会停下来的！"



▲胜负师春季桌面秀之五

☆已经决定了，为保持状态，《女忍》的修炼不到万不得以不会中止，目前正在忍群及论坛中挖掘新锐达人。相信这么一句话：真正的高手尚在民间。

☆"不是来得太快，就是来得太迟，美丽的错误往往最接近真实，尽管昏迷有时梦醒有时不坚持，人生最大的快乐也不过如是，所谓醉生梦死，大概就是这个意思。"

星夜

☆《大焰之纹章》系列新作终于公布，这可是5年后首次在家用主机上登场啊！（泪）人设相当满意，各项深入情报极度期待中！与邪魔约定，有限定版买限定版，有限定版主机买限定版主机！从现在开始攒钱中……

☆不用再写研究文章了，这时候还在玩《SO3DC》就完全是因为个人爱好了，就让我慢慢享受战斗的乐趣吧！（笑）全手动模式似乎敌人难对付了不少，不过也有不少衍生出的战术哦！

☆愚人节的新闻真多，就是不敢相信……《大纹无双》……看来大家想的都一样。（笑）

☆土星手柄即将收到，预备开始一次土星游戏之旅，还是有几个游戏想重玩的呢！

☆《机战MX》有了新的店头动画，战斗时动作又细致了不少，期待度UP。不过虽然如此，还是认为本作试验性质较多，没有圣战士和魔装系真是不爽啊！

卡伦

●失去了一些，得到了一些，在这三个月所经历的某个遭遇中，所得似乎还大于所失，那样就没什么大不了的了。

■前些天一口气在网上下了N多歌曲画集漫画及动画，但因为任务繁忙而导致一直没时间来进行管理，当昨天偶然打开那个下载目录时，面对数千个名称为英文字母且格式各异的文件，当场有石化的欲望。

★《MONSTER》动画版大期待！《天上天下》动画版大期待！《修罗之刻》游戏大期待！《修罗之刻》动画版绝大期待！！

◆希望大家看一下本人在《樱大战物语》剧情小说最后的那个调查，并来信告知在下你的选择，这也许将影响到我之后的写作方式吧。

GOUKI

◆终于挤了一点时间"密集"观看了《24》，果然强！很久没有这样一集一集地追看了。现在的进度是第一季的下午一点。越来越觉得KIEFER SUTHERLAND长得像BRUCE WILLIES（详见SOUL那边的图）——听SOUL说"第二季比第一季还要强"……天啊。

◆中国队又是靠郝董的进球。赛前我爸猜比分是4:1，我猜是2:0，结果我以"比较接近最终比分"而获胜——但是，谁又不希望大比分呢？

◆胜了伊朗，让人哭笑不得——而且是赢得很痛快的那种——怎么办？怎么办？一会冷啊一会热，想让我们这些球迷精神分裂么？还是体制、决策的问题。

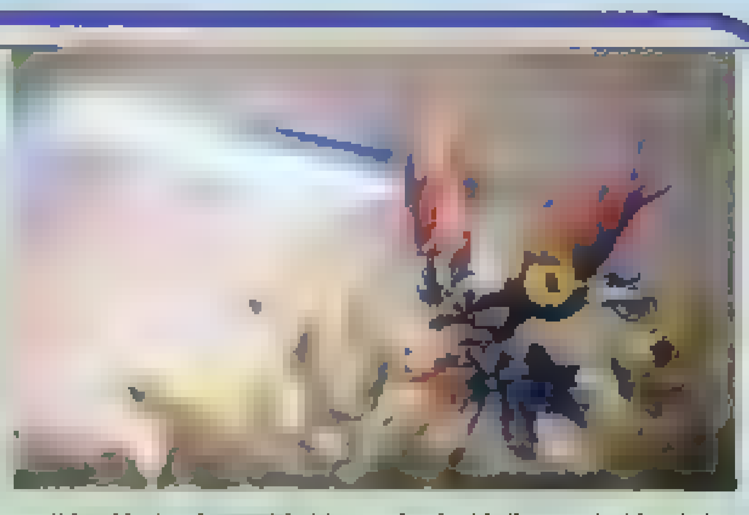
◆经过艰苦卓绝的苦斗，《潜龙谍影 历史》终于完成，MGSer切勿错过。

◆《X档案 反抗或服从》的游戏终于盼到了，做"特快"的多边形找到一张这样的图……不过我觉得这也比游戏中莫德和斯嘉丽的造型好！

◆下期又会有大发表一_一，敬请全国《XX》玩家期待！

阿修罗

生日这种东西不是你不想过就可以不过的，哪怕在只能靠吃面包过活时……（为什么我不在发工资那天生，默默两行泪，无语问苍天啊！）还好有猫请我去打牙祭……



▲《机战》主题就放一张大曾伽，小伟放假半个月！

感谢所有在生日那天给我祝福的朋友！

在生日那天将《四支剑+》通关，不错不错，有点纪念价值！

わが剣に、斬てぬものなし！再玩《第2次ALPHA》31话大曾伽入手，超级系、斩舰刀才是王道啊！（"王道"是很"王道"的一个词……）可以暂时放一下了，回去玩《SO3》，等到5月27日就……

为什么《MX》的超级系主角机用的是电池，还长得那么"七十年代"呢！不知道够不够热血……全屏动画半身特写啊！全3D+双层的地图系统好像很有看头的样子！

发现了一个同人写的《SRW OC PLUS》网络小说，全七十三话，综合了历代《SRW》原创机体、人物和剧情，绝赞！

5月份除了《MX》最能打动阿修罗热血的心的事情就是E3展了，阿修罗期待的众多游戏和主机都会登场哦！这一次任天堂肯定很拉风（请读作"昏"）！

猫太

◎《铁臂阿童木》其实是一个不错的游戏……

◎猫属性预言——要相信别人才能让人相信自己，以上！

◎《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》攻略结束，还是那句话——系列FANS必玩！喜欢本作风格的玩家也一定要玩哦！

◎又要进入4月份这个游戏淡期了，正好有时间玩以前一直搁置的游戏，喵活活！

◎最近心理防线好像有点崩溃，很多事情都想不通，也有时会耍耍脾气，希望得罪了的人不要生气哦！

◎猫猫写游戏攻略的剧情有时用词等方面会过于幼稚，希望读者们能指出，让猫猫改正缺点！（=^_^=）

▲嘻嘻！我也来放壁纸，不过这可是玩家手绘的哦！

◎现在桌子上有一颗糖、一张纸巾和一个硬币，你会选哪个呢？如果你选择了糖，证明你是一个重视享受的人；如果你选择了纸巾证明你能给人安全感；选择硬币证明你敬重事业。大家都来选选看！

◎一边听京剧，一边玩《四支剑+》是什么样的感觉呢？问问每天都这样"过日子"的某修罗吧，嘻嘻！

◎为什么天空是灰色的？（写下这句话时刚从办公桌上醒来）

多边形

○大家拿到这期杂志的时候，就能在市面上买到《潜龙谍影历史》了，22元的定价，112页的厚实内容，DVD+CD的顶级享受，UCG出品就是信心和质量的保证！（以上是广告时间）(*^_^*)

△最近一直忙得不可开交，DVD观赏进度大幅度落后，太多太多的精彩电影和电视剧集都无暇顾及，而新的DVD又层出不穷，不知道哪年哪月才有"空闲的时间"可以安下心来恶补一下……（T_T）

□在不同的心境下，相同的歌曲也可以听出不同的味道来，某些歌曲成了我近期反复聆听的对象，一点也感觉不到厌倦，有时候甚至在想，如果很多事情都能像歌所唱的那样，该多好……（怎么会说出如此幼稚的话……—_—b）"……相信我只是怕伤害你，不是骗你，很爱过谁会舍得……"

×I stand here, you are far away; I step close, you are far away; I step away, you are far far away...Forrest Gump says that life is abox of chocolate, but where is my next one...Give or give up, it's a question...Life is an alternative—choise test, and you have to choose but no escapes... hate that! Or... hate myself?

▲我可以看见，但是我看不见。

文：多边形

皇牌空战5 未颂的战争

ACE COMBAT 5 The Unsung War

以真实机体为主角，以幻想世界为舞台的最强空战游戏“《皇牌空战》系列”终于推出最新作了，虽然没有公布太多详细的情报，但是也足以让我们这些“《皇牌》FANS”大呼小叫了！

皇牌空战5 未颂的战争	NAMCO	STG
PS2 Ace Combat 5 The Unsung War	2004年内定	日版
对应周边未定	推荐玩家年龄	评定中

神秘的PROJECT ACES今天揭开谜底！

继《皇牌空战 破碎的天空》推出之后，很多玩家就嫌玩得不过瘾，一直期盼着NAMCO能快点推出续作。早在一年多前，这个游戏系列的官方网站悄悄地进行了更新，一张“PROJECT ACES”的图片吊足了大家的胃口，而“Nothing Else Comes Close”的宣传语更是让大家猜忌良久。不过到今天，这个谜底终于被NAMCO亲手揭开，玩家企盼已久的系列新作终于到来了！

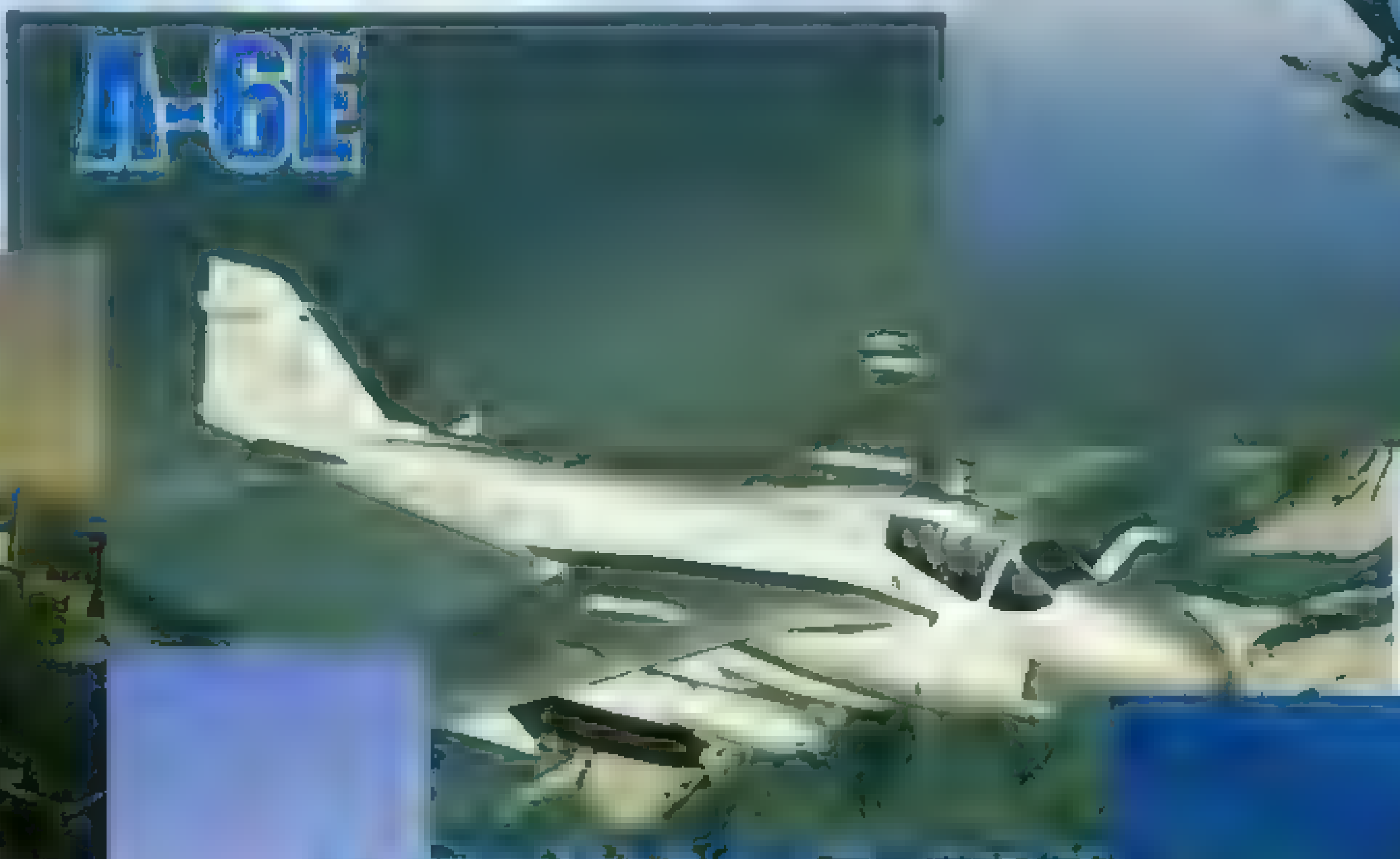
TGG 推荐 Our Choice

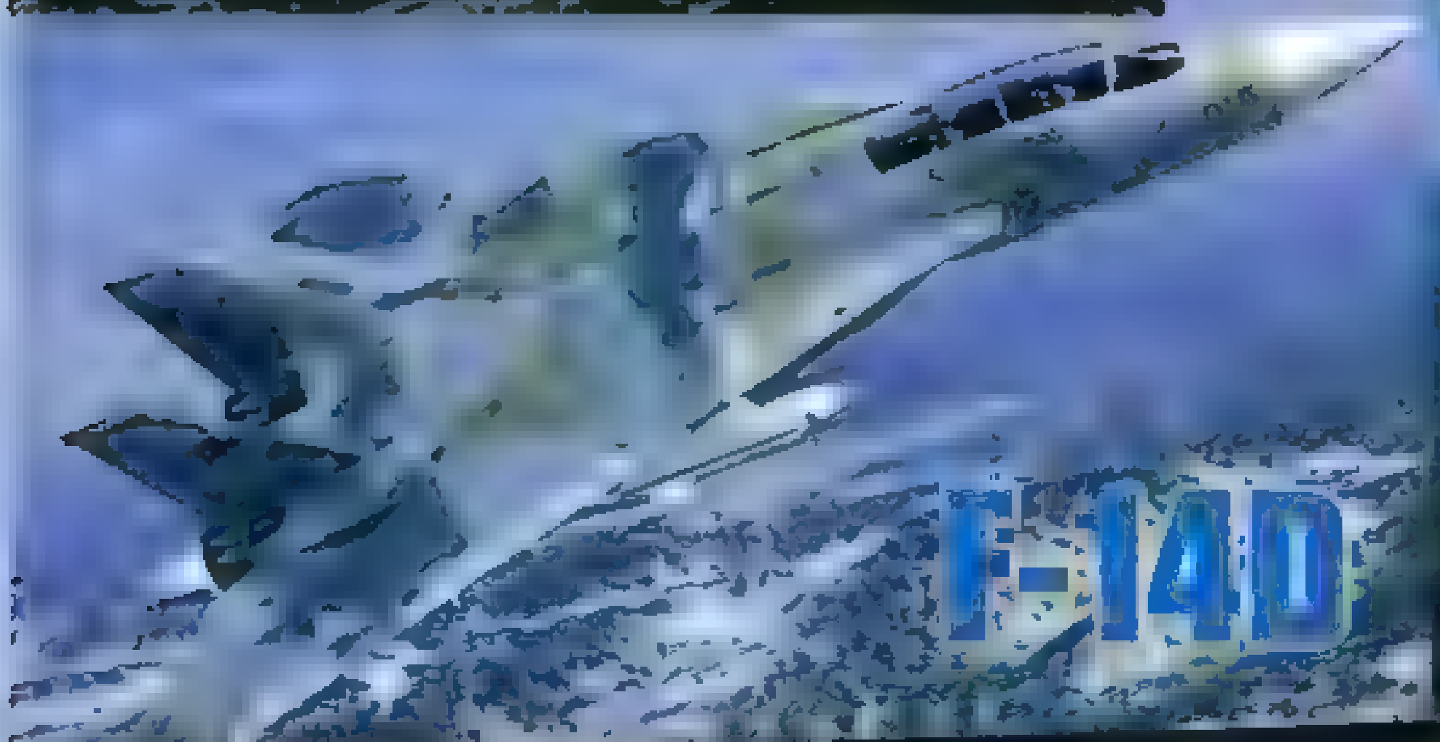
期待已久的梦幻空战！《皇牌空战》最新作已准备起飞！

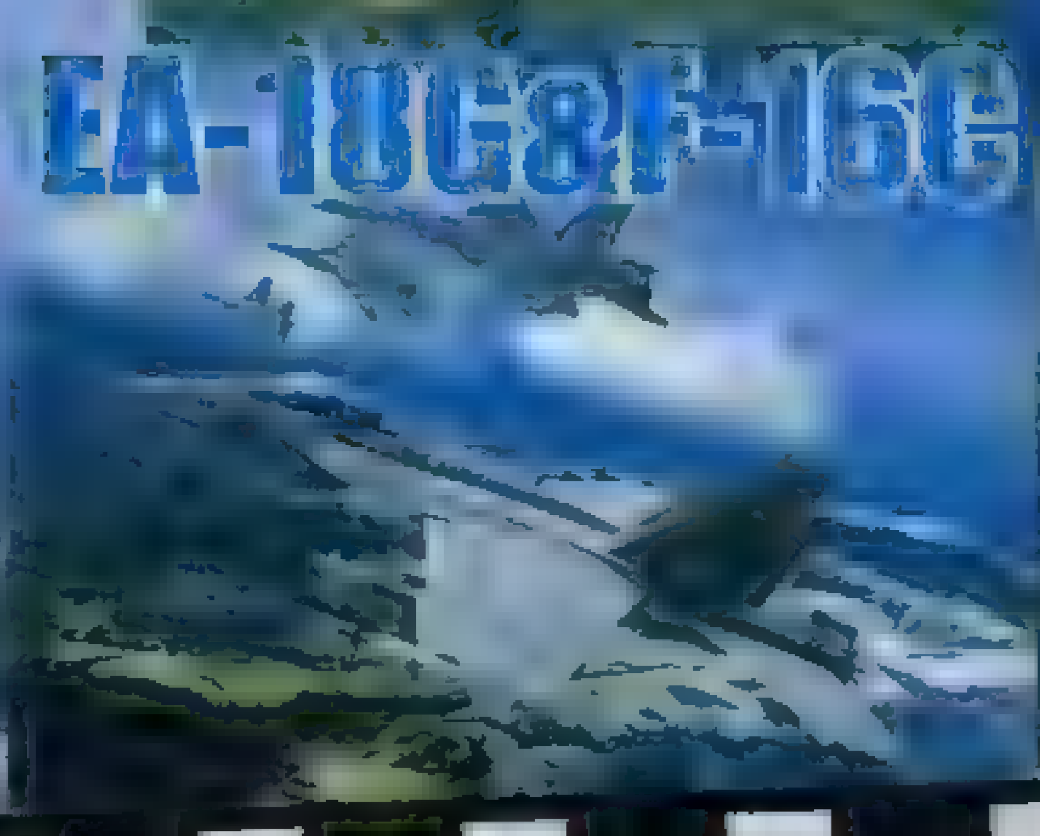
（以下游戏画面均为即时演算！）

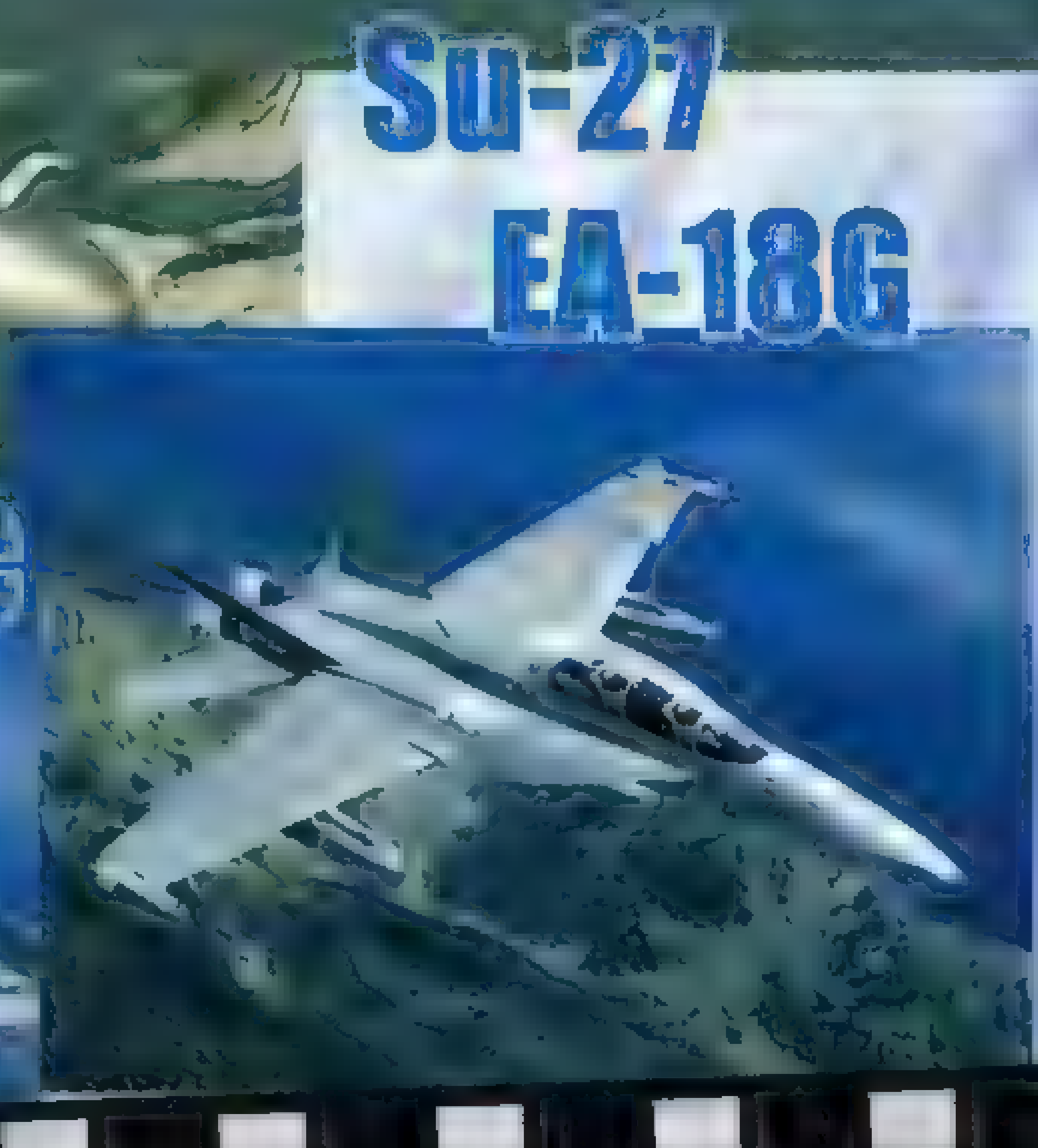
能够成为一名飞行员是每一个热血男儿的梦想，但是却不是每一个人都有机会亲自驾驶飞机奔向蓝天，幸好游戏可以满足我们的梦想！《皇牌空战4 破碎的天空》发售于2001年9月13日，作为第一部出现在PS2上的《皇牌空战》，自然受到了玩家的推崇，全世界销量一举突破220万！

而时隔两年半之后，这部续作终于登场了！从图片我们可以看到，画面上有着大幅的进化，除了对于各种机型本身的刻画进一步提升之外，对于整个自然环境的表现也上升到了一个新的高度！在如此精美绝伦的世界中挑战各种任务，实在是一种享受啊！









©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn

在空中，我就是霸王！

在空中作战，自然不是单枪匹马，前几作中虽然有着“僚机”的概念，但是由于电脑伙伴的能力实在有限，这些形同鸡肋的僚机几乎完全不能发挥作用。但是在本作中，开发小组着重对友军的AI进行了大幅度的调整，这些跟随你踏入战场的僚机再也不是只起摆设作用，而是将在战斗中对你起着实实在在的援护作用。

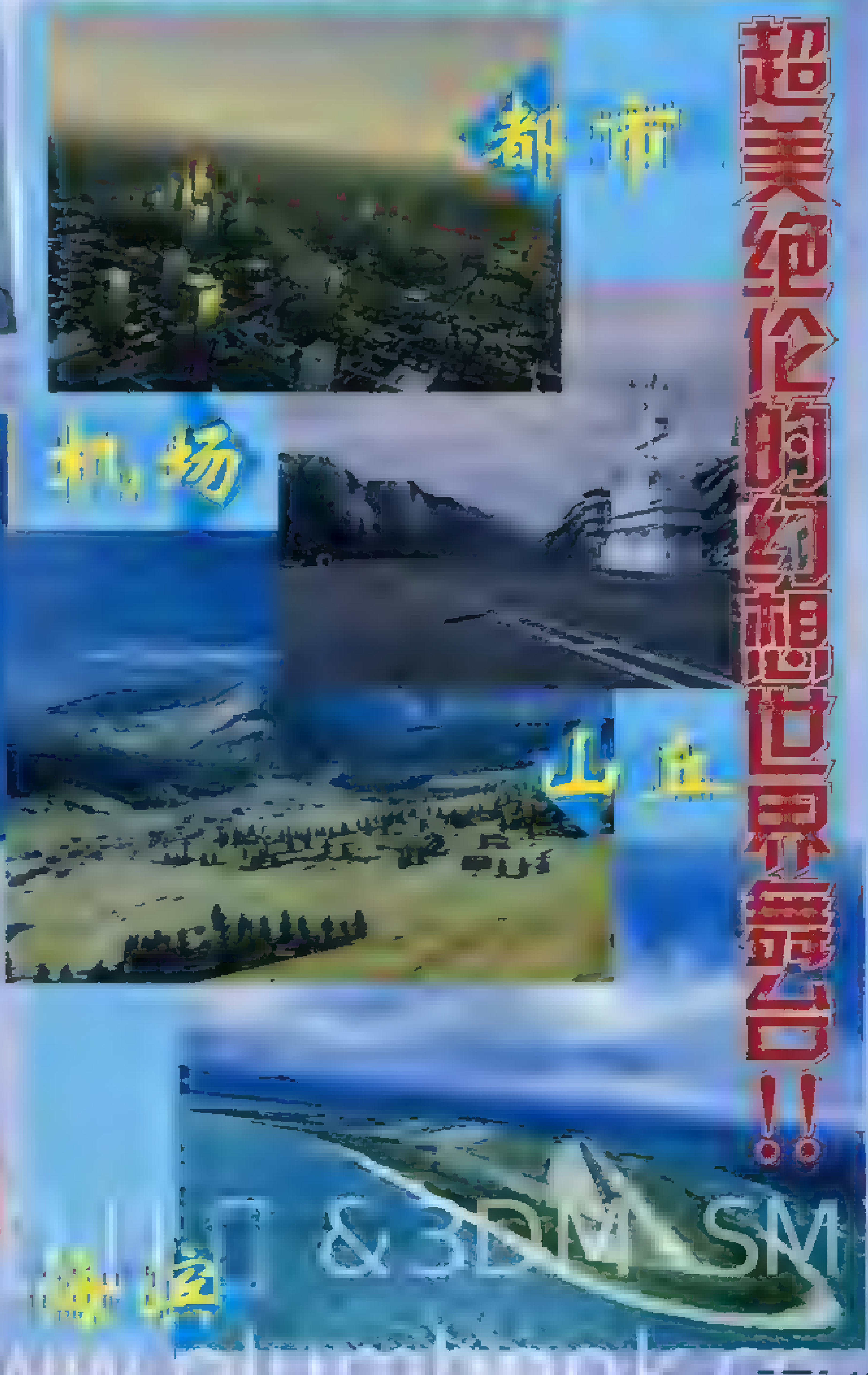
例如在战斗开始前，你需要对僚机的搭配进行调整，还要对飞行阵型进行设定。起飞后，你的僚机会严格按照你的指令来作战，当然，它们也会根据实际情况做出自行调整，而对于你的错误指令它们也会拒绝执行哦！怎么样，是不是光听到这些就很兴奋了！

和僚机在天空中翱翔！

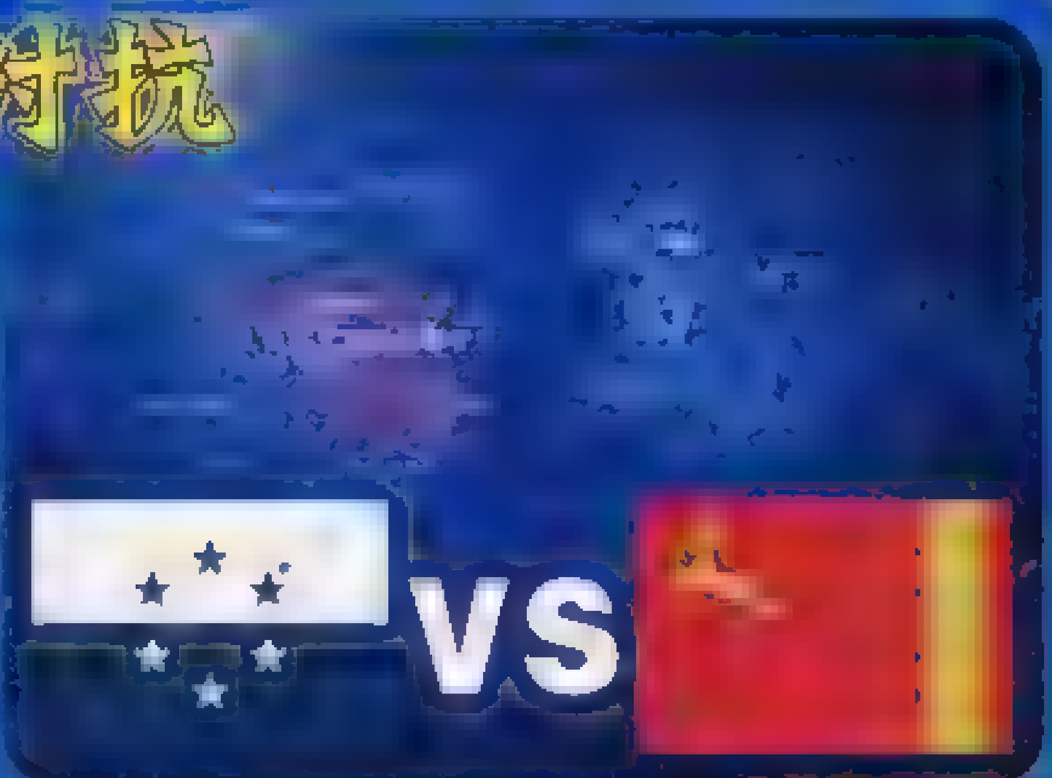
用最强的阵型来痛击敌人！

最大4架僚机的配置！

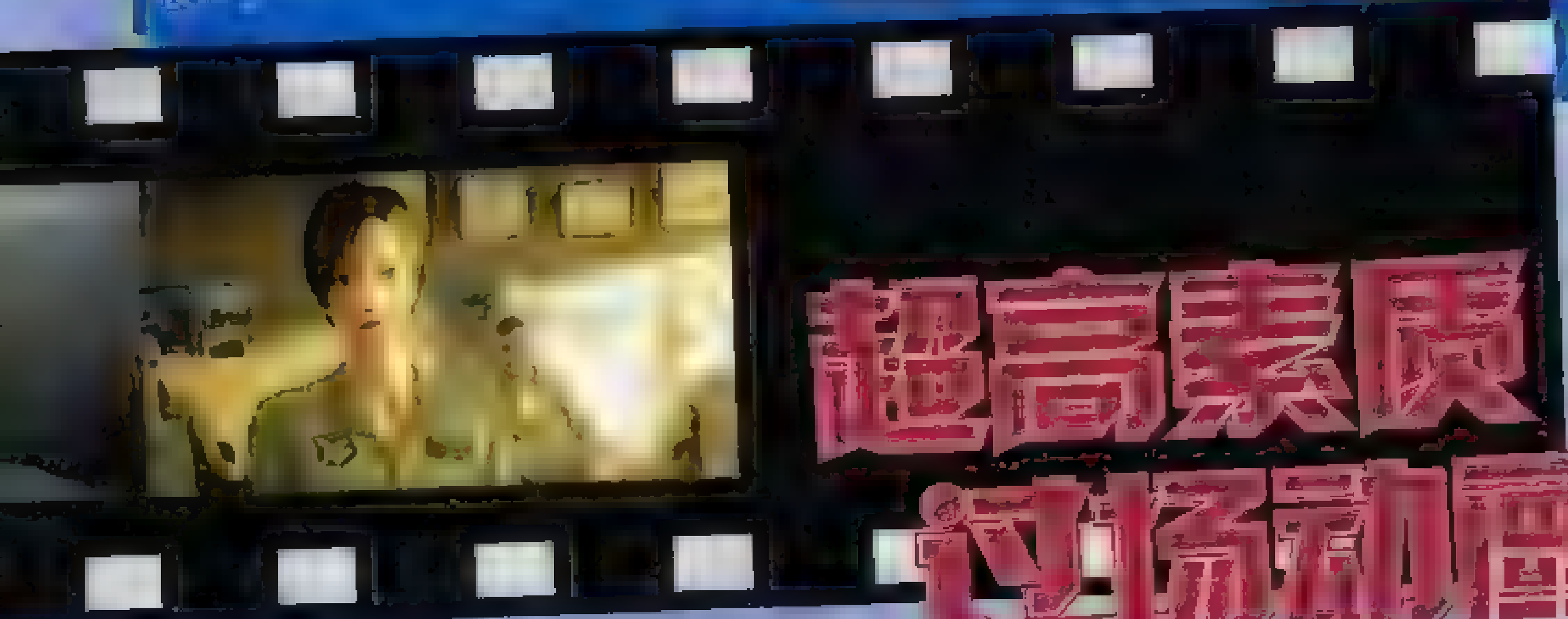
超美绝伦的幻想世界舞台！！



两大阵营的对抗



超高素质过场动画



&3DM SMV
www.plumbook.c

互动信箱

为杂志出谋划策、办好属于大家的……

本期求教

1. 您认为本期最差的内容是什么？
2. 您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您对本期的特别企划有什么看法？
4. 您希望本刊增加哪些内容？
5. 您对本期赠品有什么看法？

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

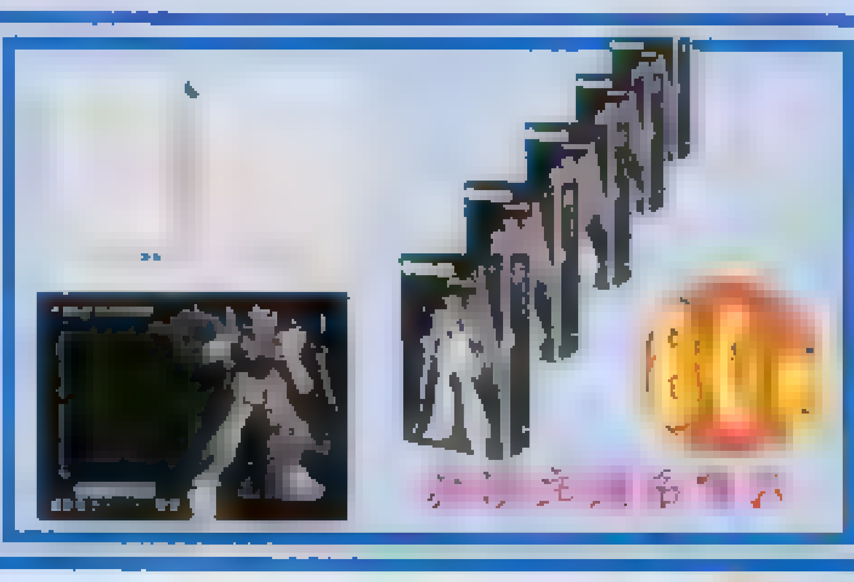
C. 写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码。最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期谢礼



4A 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得 GBASP 的读者：四川省自贡市 钟翔

获得游戏主题明信片的读者

阳泉市	白杨	石嘴山	靳小虎	番禺市	骆嘉豪	周口市	武冠宇
成都市	蔡宇	西安市	景凯	天津市	马妍	银川市	邢智勇
无锡市	陈晖	天津市	李山	桂林市	莫红晖	通辽市	熊健
武汉市	陈力锟	成都市	李翼	北京市	曲超	包头市	徐天宇
朝阳市	邓尧	汉中市	李志	廊坊市	沈南	天津市	许纬
大连市	费和赫	濮阳市	李旭东	邢台市	石勇	汕头市	许燕萍
淄博市	冯佳	无锡市	李一鸣	沈阳市	宋阳	都江堰	杨辰龙
江门市	甘广威	漳州市	李煜林	武汉市	苏强	西宁市	于洋
常熟市	龚瑞祺	乐清市	李钊纬	惠州市	苏海森	绥化市	余翔硕
南京市	顾聪	钦州市	梁宇	漯河市	孙尚	常熟市	俞乔斐
包头市	郭磊	四会市	廖志鹏	上海市	孙俊	惠州市	曾奕辉
北京市	郭侠	南宁市	林岩	呼伦贝尔	孙皓	大连市	张微
天津市	韩旭骁	北京市	林海英	襄樊市	王冰	武汉市	张科
贵阳市	韩滔瑞	福清市	林雪井	重庆市	王冬	上海市	张千
常熟市	何飞	石家庄	刘伟	长春市	王[illegible]	大石桥	张汉洋
锦州市	何浩	沈阳市	刘全祥	阳江市	王鹏江	上海市	赵刚
上海市	黄骏	上海市	刘姗姗	肇庆市	王文轩	天津市	赵传煜
广州市	黄良荣	合肥市	陆尧	银川市	王志海	柳州市	钟晖
百色市	黄晓宇	江门市	吕学成	南京市	吴坤	桂林市	周昕
南安市	黄紫健	松滋市	罗紫莉	桂林市	伍尔佳	天津市	周兆锐

读者评4A最差的内容

是给用金手……

杭州唐琳：《WE7国际版》俱乐部球员转会名单放在"研究中心"比较好。

小编："金手指研究系列讲座"再次不幸蝉联金草莓奖，读者们的反感虽然并不强烈，但矛头却一致地集中——这个内容是否有存在的必要？至101期为止此系列完结，我们今后会引以为戒，不会再做大篇幅的这类内容。

大家可以很快看到"电子竞技场"的变化，我们会让这个栏目更实际和丰富。

读者评4A攻略和研究

……有够详细，比我从google上找的详细，再来就是用语够炫啦。

小编：动作达人胜负师出品的《鬼武者3》获得本期"最优秀攻略"大赏。专业性、严谨性、全面性及实用性是读者公认的四大要素。《最终幻想X-2国际版 最终任务》完整翔实的图表解说使不少玩家宣称被"谋杀"了大量时间用在全要素挖掘上，优秀的剧情小说更使许多FF的忠实FANS痴迷不已。相比之下，《足球人生》则被读者们普遍打入冷宫，由于这款游戏的知名度在国内不是很高，而这次的攻略又略显乏味，所以很难上升到与"《实况足球》系列"相比肩的地位。最后，欢迎热心读者们在评价优劣时尽量指出原因，这样才能更好地指导我们改进。

读者评4A特别企划

小编：当看到大家对百期特企的好评时，我们悬在心中的一块大石终于落了下来，这表示着大家团结一心的努力没有白费。在这百期庆典的前后一个月里我们陆续地收到来自四面八方的读者贺信，在日以继夜的工作中，读者们的热情无疑是支持着我们完成UCG百期特企的最大动力！

4A赠品和封面的意见总结

虽然本期的卡牌无论在质量还是表现方式上均得到了大家的普遍认同，但在"缺乏进行游戏的外部环境"这一点上读者们的共识似乎更为强烈，高山流水难觅知音的感叹声此起彼伏，不禁让小编汗颜。在总结了这次的经验后，下次的"特别赠品"计划我们已经心中有数了，还请读者们拭目以待吧！关于"卡牌图案与文字混乱"的情况：我们是刻意将牌面打乱做成那样的，否则人人一拿起牌就能按着牌面准确无误地说出一系列名称，那样岂不是太无趣了？不过，没有在玩法说明中指出这一点确实是我们的一个小小疏忽。

本期封面褒贬不一。读者们归纳出的缺点大体如下：1. 没有突出百期的喜庆气氛；2.ZERO的身体被文字挡住过多；3. 画面整体偏暗；4. 缺乏震撼力。而受到称赞的地方则是那刻意突出的光剑具有异常冷艳的气势，非常醒目，被许多洛克人FANS誉为"对自己的消费理智有一击必杀效果。"玩笑归玩笑，许多持表扬态度的读者仍然在来信中委婉地指出了本期封面的不足及改进建议，这说明我们的封面用图在选材和处理上还是不够成熟。

互动短信开通啦

经过紧张的筹备，当您看到这期杂志时，就已经可以用短信发表意见了！参与UCG MOBILE的"一句话评刊"方法如下：

中国移动的用户发送 + 评刊意见到 33557770 即可

小编：确实，发条消息和寄封信的钱差不多，而且更方便快捷，是许多有手机的读者期望的交流方式。本月开始空中网与我们合作推出了短信俱乐部的业务，读者终于可以用短信提出自己的意见和建议了！最难得的是这种方式太方便了，以至于躺在床上时想了一条意见也可以立即让我们看到！各位参加UCG MOBILE的一句话评刊时，跟写信一样，不但可以针对"本期求教"的问题作答，还可以随意提出本期杂志中您不满的地方，我们也欢迎大家在灵机一动时拿起手机提出您的办刊建议！但是请大家发短信时注意要言简意赅，别突然打开了话匣子，把这个月的手机费全都用来发短信了！^_^另外，短信评刊不但有同样的机会获得互动信箱的SP等礼品，还享有特别设立的礼品！本期的特设礼品是从5周年纪念表的生产厂批量生产的多余产品中硬刮来的，数量不多，本期先提供3只吧。^_^

上海市普陀区 立名游戏 机经营部

最新信息请点击 www.lmgame.com

主机信息

我们不但坚持购机时有开机画面，原厂封号，一机一号，现场售货，而且售后主机有质量问题，包退包换三个月，主板芯片保用一年，终身维修。对于50000系列型号PSII主机，如有烧机我们包换驱动块1年！

本期特卖

PSII50001型主机+原振手柄+AV线+铁盒大电源（送原装8M记忆卡+支架+10款游戏） 1600元

PSII50007型主机+原振手柄+AV线+铁盒大电源（送原装8M记忆卡+支架+10款游戏） 1450元

GBA-SP（全新美版行货）+原装电池版+原装电源（再送耳机一个） 770元

PSII50001型限定版（纯白、粉红两种）主机+原振手柄+AV线+电源+送记忆卡+支架+10款游戏 1800元

PS7501/9002型+双手柄+AV线+原装记忆卡或金手指+电源+10款游戏 400元

DC主机+原装手柄+AV线+记忆卡+振动包+电源+10款游戏 500元

PSone（全套原配置）+10款游戏 500元

GBA主机+充电器+电源 500元

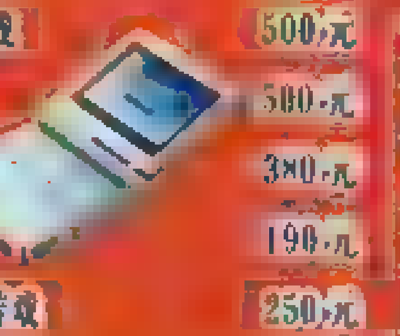
GB彩机+充电器+电源 380元

GB袖机+电源+音响 190元

SS主机+双手柄+电源+20款游戏 250元

NGC主机全新行货（原配置） 950元

X-BOX主机（原配置） 1700元



特价贴换

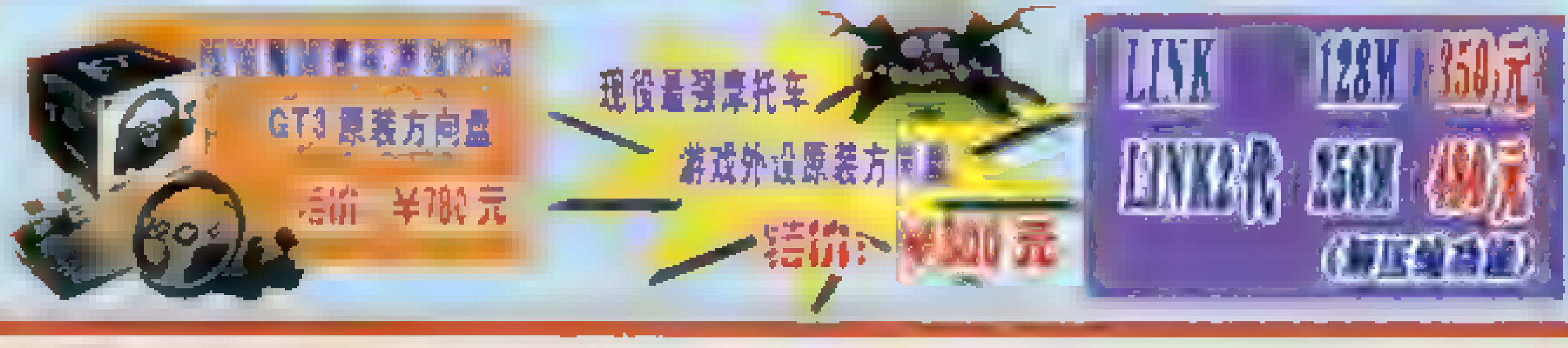
本期特贴

旧PSII机贴换（收购）折价 800-1000元

旧PSone机换PSII（全套） 贴1000元

旧GB袖机/彩机换GBA（全新全套） 贴380/200元

最新产品



邮购批发请与总店联系！

邮购请发往：

总店地址：上海市铜川路2016号A座 收款人：徐立敦 邮编：2000[illegible]

业务咨询热线：021 52798344 投诉电话：13311880169

公交：706 105 743 852 1536 827 807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高境路站下）

GAME科技风 倾力改版!
128页超值内容 更加精彩!
GAME科技风
5
A
5月A加送
游戏影像VCD光盘
创新栏目
欧美看台
热点·潮流·情报·音乐
东瀛采风
趣闻·花絮·专访·周边
新作主打
突破常规的大篇幅游戏报道
精彩影像
佳作新体验
多罗与流星的故事
欣赏无极限
PS"传说三部曲"重制版OP
游戏人实况访谈
小岛秀夫与北村龙平的《潜龙谍影 孪蛇》特别对谈
绝赞主打
生化危机4 最新影像
超值附加[内文重磅珍贵资料]
"《生化危机》系列"文献白皮书
4月18日上市

横空出世
双子星
控制器【黄金战士】系列
天马 C/NO:SL-PS2-004
超灵敏八方位按钮
操控自如
防滑橡胶漆涂层
卓越手感
内置电脑编程 IC
诠释自我
双子星
电脑编程控制器...
双子星 控制器[ ]系列 C/NOSL PS2-004
FOR PS2/PSONE/PS
TWIN STAR.CONTROLLER
双子星 控制器[ ]系列 C/NOSL PS2-003
FOR:PS2/PSONE/PS
TWIN STAR.CONTROLLER
双子星 控制器[ ]系列 C/NOSL PS2-002
FOR:PS2/PSONE/PS
TWIN STAR.CONTROLLER
双子星 控制器[ ]系列 C/NOSL XB-001
FOR:X-BOX
TWIN STAR.CONTROLLER
双子星 控制器[ ]系列 X C/NOSL XB-002
FOR:X-BOX
TWIN STAR.CONTROLLER
http://www.twinsgame.com
上海代理商 何先生 021-62445493

上海浦东GAME游戏风暴专营店
上海闸北嘉乐电玩专营店

以诚为本　追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来浦东GAME风暴和加盟店，来就送！！！（车费、正版碟等等）　以诚交友

PSII50007型+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏　¥1500元(一机一号、开机画面)

特别推荐（绝无虚价）

主机类（专业批发各类光头及周边配件并办理各种邮购业务）

PSII55006(GT4陶白色限定版)	1600元	XBOX美版(标配)	1700元	GBC（全新）	400元
PSII50000(蓝透明带硬盘)	2400元	NGC 松下Q	2600元	GBA Link 128/256M	360/490元
PSII50001(标配)	1500元	普通色	1080元	XG Flash2(Turbo link)	
PSII50006	1550元	DC	550元		
PSII30001R(翻新机)	1280元	PS全套	400元	EZ Flash I代 128M	360元
PSII39001(翻新/全新)	1200/1550元	PSone	520元	EZ Flash 2代256M	690元
XBOX港版	1600元	GBA(日、港)	480元	SS(土星)	250元
日版	1600元	GBA SP (翻新 全新)	760元/820元	EZ-FA	580元

玩家知音 GB、GBC、GBA、……GBA SP

我们太需要GBA、GBA SP、您有吗？最高收购价：450、700元

神游机 598元

提供神游机加油站！

大量供应各大主机周边配件及光头……PS2原装光头—300元—Psone原装光头—150元

上海市……西路720号……
46 95 865 110 951 206 912 845
……邮编 200435　9:00-21:00

……陈朋华
上海市……新村虎林路202号
95 110 916 118 46

浦东大道　崂山西路　东方路　……

上海市浦东大道276号
200120
公交线路：……8 9线 522 610 620 623 608 619 775 935 936 819 申陆专线……站下车　地铁2号线东方路2号出口
全年无休　9:30-20:00

天津海虹

以诚取信　顾客至上

本店主机均为原装　七天保换　半年保修　终身维修

本店经营

经典游戏原声CD　经典动画CD　8元/张

017FF7原声4CD 018FF7音乐版
019FF8原声4CD
020FF8管弦乐
021FF8歌曲
022FF8钢琴曲
023FF9原声4CD 024FF9歌集
025FF9钢琴曲
026FF9音乐版
027FF9原声plus
032FF remix
035FF 1987 1994
036FF 1994 1999
037FF 交响组曲
039FFx 歌曲合集
149FFx 原声(4CD)
285FFx 钢琴曲
239FFx yuna&tidus
331FFX vocal collection
322FFx MTV
384ffx 2MTV
316FF 经典主题音乐选集
328FFX 2歌曲全集
337FFX-2 原声2CD
381FFX 2特典珍藏全曲(3CD)
406FFX-2 新之歌精选集
359FF 交响音乐会2002(2CD)
375FF Black mages战斗曲
059 穿越时空3CD
342 穿越时空MIX混音
062 圣剑传说3原声3CD
357 圣剑传说3 arrange
070 异度装甲原声版

401 光田康典 sailing the world
402 光田康典 time&space
071 寄生前夜原声2CD
151 寄生前夜2原声2CD
073 火焰文章原声3CD
074 圣战殇谱交响乐
334 宿命传说原声2CD
336 永恒传说原声2CD
327 宿命传说2原声4CD
090 合金装备原声
091 寂静岭原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal collection
096 幻想水浒2CD
097 幻想水浒2原声4CD
273 幻想水浒2管弦乐
333 幻想水浒3原声2CD
100 梦幻模拟战精选
262 梦幻模拟战2原声
135 大航海2管弦乐
105 侍王1歌曲集
376 侍王2歌曲集
109 恶魔城月下原声
240 恶魔城交响曲2CD
241 恶魔城BOSS战曲集
263 恶魔城月下夜想曲
404 恶魔城无罪的叹息

120 机器人大战F原声
121 机器人完结篇
122 机战α歌唱集3CD
383 机战α-2原声2CD
123 机战激唱全钢之魂
312 机战IMPECT原声2CD
317 机器人α交响乐
397 机战GBA版音乐集
124 心跳2歌曲全集
125 心跳回忆OVA原声
127 心跳回忆旅林见晴
128 心跳5周年纪念
129 心跳永远在一起
131 心跳回忆风之歌
138 刀魂2原声
159 刀魂1原声
391 铁拳4原声2CD
396VR战士4原声
154 真侍魂原声
338 斩红郎管弦乐
155 街霸3次冲击
252 街霸2管弦乐
156 莎木原声2CD
157 莎木交响乐
158 莎木JUKE BOX
187 幽游白书47首
188 幽游白书音乐系列
189 灌篮高手TV版歌曲
170 灌篮高手28首
171EVA主题歌曲集
172 新世纪EVA原声3CD

193 新世纪EVA特别篇
173 浪客剑心主题歌
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
201 浪客剑心追忆篇
178 超时空火爆精选
179 超时空歌曲精选
181 超时空主题歌精曲
368 超时空可曾记得爱
207 罗德岛TV版原声3CD
393 罗德岛OVA原声3CD
394 吟游诗人的记忆
395 罗德岛风与炎的魔神
216 圣斗士星矢精选
400 钢弹歌曲集
218 高达0080
219 高达0083
220 高达08MS小队
221 高达20周年纪念
228 高达主题歌2CD
323 高达SEED歌曲
227W 高达原声大全5CD
150 皇牌空战3原声
250 皇牌空战4原声2CD
303 皇牌空战2原声
287 星海2原声2CD
288 星海2混音版
275 星海2交响乐
341 星海3原声4CD
388 星海3 arrange
389 星海3 remix
390 星海3 vocal collection
269 天诛原声
386 天诛3原声2CD
272 ICO原声
284 鬼泣原声
293 王国之心原声2CD

294 王国之心歌集
320 红警原声2CD
329 PS2忍 原声
318 MD版忍2原声
356 真三国无双3原声2CD
357 山脊赛车4原声
369 鬼武者交响乐
370 鬼武者原声2CD
307 鬼武者2原声
308 鬼武者2交响乐
083 維罗尼卡原声
265 生化3原声2CD
295 生化2原声2CD
296 生化2重奏
297 生化2混音
372 生化1原声
373 生化1MIX混音
406 越南战役1&2
407 太阁立志2原声

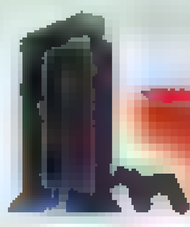
本月新品上市
408FF7钢琴曲
409 街霸协调歌曲限定版
410 街霸15周年纪念
411 少年街霸3(2CD)
412 crazy taxi 1&2
413 月华剑士
414 实况足球7
415 ……
417 Wildarms……4cd
419 ……音乐集
420 ……
422 ……
423 FF X……原声
424 星海3再混版
427 战国无双原声
428 影之心2原声2CD

上海银河电玩

上海银河电玩　"银河电玩"现已得到广大玩友的普遍肯定！鉴于上海周边地区出现了仿冒"银河电玩"的商店，请广大玩友注意，以防买到假冒伪劣产品！（本店暂无分店）

欢迎光临网上商城：www.gameclub yh.com　注册即可享受会员价！

我们坚持低价优质、一次性开机画面、原厂封条、一月包换、终身维修。我们



……1599元　一机一号 开机画面

特价风暴

PSII50001	1499元	XBOX（港、日）限定版	1749元
PSII50007	1499元	（送3张正版游戏、原装遥控器）	
PSII50006	1549元	GBA-SP	799元
PSIIGT4限定版	1749元	GBA	480元
XBOX港版	1499元	最新messiah2 1.33b 399元	特价

各类限定版主机，欢迎订购！

各类烧录卡

EZ 128M	256M
GBALink	128M
GBALink	256M
GBALink	512M

收购各类主机或以旧换新

旧PSII换全新PSII	600元
PSone换PSII	1000元
GBA换GBA-SP	400元
GB/GBC换GBA	380/200元

免费维修各类主机、全新光头，250元起！

共和新路　闸喜路　曲沃路　本店

地　址：上海市闸北区闸喜路1078号银河电玩
公交线路：46、95、916、206、849、951闸喜路站下；741、745、110曲沃路站下
联系人：张良　营业时间：10:00-21:00
电话：021-66248408 13918106851　邮编：200345

上海东京游人电玩专卖店

凡来本店购PSII、XB、NGC主机者，凭当天发票，报车费30元再送礼品一份！

主流的电玩店　专业二手买卖

50007型(台湾版主机)	全套	39001型、全新全套套机)	
50006型(港产主机)	全套		全套
50001型(新品主机)	全套	PSII原装VR战士4代加强摇杆	
50009型(银色大陆版)	全套	GBA-SP圣剑传说限定版	

火热消息：特价动画片"变形金刚"(1—8集) 150元(邮费10元)—现货供应，数量极少，快快行动！

宝贝全系列手办

网曼达系列"魔雷夫"全新	380	10
网曼达系列"狂飙"全新	220	10
擎天柱复刻版全新	580	10
G1版擎天柱武器齐全	760	10
G1版博派战士"惊雷"	480	10
G1版博派战士"烟幕"	480	10
G1版博派战士"飙车"	430	10
G1版博派战士"爵士"	480	10
G1版博派金刚"排炮"	480	10
G版马路拦截者"后路"	180	10
G1版海上防卫员"浪花"	90	10
博派机器恐龙"鸣叫"	500	10
G1版头领战士"小诸葛"	480	10
G1版七成新"小诸葛"	260	10
G版航空参谋"红蜘蛛"	590	10
狂派航空参谋"惊天雷"	450	10
狂派航空参谋"闹翻天"	450	10
G1版克隆战士"猴子""扇云"两个	520	10
迷你版"大黄蜂"	75	10
迷你版"横幕"	75	10
绿版收藏大型狂派基地"蝎子精克巨人"G1版本武器齐全及说明书九成半新	1880元	
G1版七成半新蝎克巨人	1180元	

本店有大量现货变形金刚可供选择！

超级猴子球	250	10
游戏王.限定版)	430	10
星际火狐	280	10
蛇	320	10
洛克人	430	10
炸弹人	420	10
战斗封神	350	10
露馬驱魔	290	10
兰多闯荡	180	10
原装刀魂摇杆	380	10
原装松下Q手柄	330	10
NGC散热风扇	78	10
瑞奇冒险岛	330	10
星球大战	280	10
玛利奥64	380	10
机战64	360	10
天空之翼64	160	10
飞龙之拳	180	10
破坏三羽队	230	10
天下一联盟	180	10
阿拉蕾大联盟	150	10
外星生物	120	10
恶魔城64	380	10
口袋妖怪	150	10
超人五兄弟	150	10
皮卡丘脉控专耳机	380	10
N64原装限定手柄	220	10
梦幻之星4代	98	10
妖子传说	98	10
新创世纪	98	10
斩龙又精鱼	98	10
蝶殉传说 代	60	10
皇帝财宝 带包装	290	10
VF赛车 带包装	130	10
美少女战士S（带包装）	100	10
战斗传说 带包装）	190	10
F1方程式 带包装）	90	10

宝石方块 带包装		10
拳王世界 带包装	55	10
GG世嘉彩色掌机带背光	390	10
SFC帧克光碟机带电源	1180	10
幽游白书	230	10
地下军团	180	10
美式游戏		10
PCE主机（带包装）	490	10
源平讨魔传	220	10
大空中战		10
BLOCKA	85	10
机械人D		10
世界杯足球	78	10
机器猫	230	10
名人快搏	130	10
究极虎	80	10
绝对大作战	150	10
世嘉原装8位机对二盘卡及转换卡脚	690	20
光明力量	235	10
机战A	235	10
拿破仑	188	10
地狱夺还	138	10
特大号足球	158	10
游戏王	185	10
机器猫	128	10
洛克人	128	10
GTA杀手权	128	10
GTA赛车	128	10
F-ZERO赛车	120	10
绿色兵团	158	10
航空管制员	150	10
街霸X	185	10
风之克罗亚	138	10
洛克人2代	145	10

SNK NEO GEO双摇杆附软件	2380	
SNK硬卡机	3250	
PC-E卡带机（带包装）	580	
松下3DO II型机	590	
SS原装98拳王同捆版	590	10
SS原装格斗RB加速卡	480	10
SS原装95拳王专用加速卡	550	10
SS原装拳血寺一族II同捆版	550	10
SS原装街霸对X-MEN 4M加速	790	10
勇者斗恶龙一代	330	10
勇者斗恶龙5代	360	10
勇者斗恶龙6代	390	10
最终幻想FF4代	450	10
最终幻想FF5代	280	10
最终幻想FF6代	380	10
时空之旅	390	10
洛克人X	380	10
洛克人X2	430	10
洛克人X3	550	10
四狂神传说	480	10
Mother 地球冒险	300	10
玛莉奥奇岛	390	10
玛莉奥RPG	650	10
大贝帝物语	380	10
大贝帝物语2代	650	10
星海传说	660	10
天外魔境	630	10
前线任务	430	10
前线任务	420	10
神秘旧约	380	10
玛莉大全	380	10
玛莉宝车	260	10

本店SFC卡带百余种……
请各位爱好者致电……来函询问

PS机7501型全兼容主机、双手柄、记录卡、AV线、电源、游戏三款　元
GB薄机　游戏单卡二盘　皮卡丘包一只　电源　元

GBA全新日产 530元　邮费10元
GBA翻新港产 元
GBA SP机
高价回收GBA、GBC、GBP等　另有GBA贴换SP机业务。

X-BOX机　原装手柄　AV线　内置硬盘　无须记录卡、精美CD包
本月特价　库存主机仅售
XBOX限定版港产机　1790元
邮费29元(高速原声CD　拳王电话卡)

本店售出PSII主机均有原厂封条，30天内有质量问题包换，终身保修！

NGC主机　邮费20元
主机+专用手柄+原装专用电源+AV线+NGC GBA对战线 8厘米CD壳
售价：元　银色限定 元

邮购地址：上海市虹口区伊敏河路88号
（近中山北二路曲阳商务中心）
收件人：曹佳君　邮编：20043
联系电话：021-6……
营业时间：10:00-20:00（年中无休）
工行牡丹卡帐号：……　曹佳君

中山北二路　伊敏河路　运光路　邯郸路

酷豹电玩精品系列

PantherLord

玩家请认准“酷豹大水牛”字样，提防假冒

酷豹『大水牛』

“超动力230W”

电源控制开关：增设电源开关，使用更安全、方便

散热风扇：酷豹版变压器加装散热风扇，持久降温，使您享受长时作战的乐趣，不必担心变压器长时使用过热而损坏。

输入线接口：独立配线，可根据不同插座配三圆脚、三扁脚、二圆脚二扁脚等不同配线，使用方便。

保险丝：增设保险丝，保险保安全防止短路起火，以免损坏主机

支持长时作战 持久排气散热 不发热的电源

技术性能

SP最佳拍档　最佳游戏配件组合

热卖中

PT-ASP016

SP语音加油站

PT-ASP032

热卖中

SP喇叭+收音机二合一

即将推出　敬请关注

酷豹产品均享受“一个月保换，六个月保用，一年保修”的服务保障

广州奔特乐电子有限公司

新慧福 New year 2004 烧录系统

关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

有空泡泡网， ^_^

收获会更多...

COOL

新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！

商家最得力的工具书《GBA游戏图鉴》

火红五月，2004新品，新系统、全面上市...

卡德电子 www.GBACARD.com

新慧福邮购中心

邮购地址：安徽省阜阳市人民中路49号8224座 四通电子 邮政编码：236000

收货人：张晓保 电话：0558-2290117

商家的最好选择

一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案 *不懂就问，加我QQ：28151489*

1号拳头产品 智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：您简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？

回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份。期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录，整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？

回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？

回答：优势1：智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2：烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3：无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

2号拳头产品 智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：这个产品和上面的有什么不同？

回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？

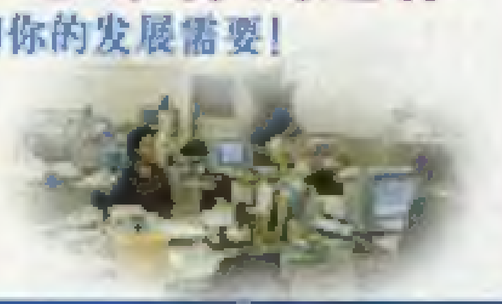
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了，对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的6张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏。

店家：那么他的优势又在哪里呢？投资又是多少呢？

回答：简单的概括起来就是：烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了，总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。

全新架构的新惠福2004商务服务中心即将试运作

- 全新商务形象，全新操作模式，独立商务论坛，更加贴切你的发展需要！
- 专署商务下载空间，提供全面、高速、稳定的下载资源。
- 智能简易的商务终端服务软件全国联网全面实现经营操作简单化、售后反馈一键化、游戏下载自动化。
- 为商家免费定期培养技术人员，销售人员。



3号拳头产品 新慧福灵敏卡烧录平台 商业级

产品和销售方案简单介绍：新慧福USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定，为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的限量销售，适合商家批量销售的灵锐合卡，不仅为各位商家打造了全新的盈利空间，更获得了稳定、持久的消费群体...

不满意就退货 保你零风险经营！

新慧福全国销售联盟

四川成都：	火星电玩	TEL：028-861**037	孙先生	山东青岛：	索尼克电玩	TEL：0532-6**9996	赵先生
东北三省：	沈阳五爱	TEL：024-241**091	胡先生	一天津一：	任天龙电玩	TEL：022-2**13850	林先生
广东广州：	超力科技	TEL：020-810**022	洪先生	广西柳州：	俊兴电玩	TEL：0722-283**31	李先生
山东济南：	超都游戏	TEL：0531-706**49	马先生	浙江金华：	先锋电子	TEL：0579-2**9434	郑先生
苏皖地区：	南京新世界	TEL：025-855**289	卫先生	山东烟台：	图腾游戏	TEL：0535-62**810	倪先生
贵州贵阳：	乐趣电玩	TEL：0851-5**5724	许先生	上海地区：	普陀区西康路	TEL：021-6277**09	刘先生
四川重庆：	机地电玩	TEL：023-6**82020	孟先生	重庆地区：	机地电玩	TEL：023-9104**72	孟先生
云南昆明：	云坊电器	TEL：0871-4**1953	陈先生	陕西西安：	山林电玩	TEL：029-8743**0	赵先生
湖北武汉：	德利电器	TEL：027-8**77116	张先生	甘肃兰州：	海帆电玩	TEL：0931-463***3	黄先生
江苏徐州：	世纪电玩	TEL：0516-3**1878	杨先生	浙江宁波：	东兴电玩	TEL：0574-871***4	张先生
河南郑州：	闽 关 旗	TEL：0371-3024**4	秦先生	内蒙地区：	泽畴电玩	TEL：0471-6850**9	刘先生

销售连锁

锦州新娱乐电子 大连市家乐福科技谷3198A 贵州安顺浩月电玩 湖南株洲家用游戏机中心 贵州都匀宏发电器 福建南平震宇电子 安徽淮南国宾电玩 合肥梦幻电玩 安徽阜阳四通游戏 吉林德惠动脑筋 玩具礼品店 甘肃兰州海枫游戏机批发部 云南玉溪腾达电玩 黑龙江省哈尔滨市宝来电玩 内蒙古包头市展鹏电玩 湖北省荆门鑫龙游戏销售商 河北玉田长青游戏专卖 重庆华海电子游戏商行 江苏如东好E家多媒体 重庆市仙童电玩 浙江温州灾世代电玩 河南洛阳风云电玩 邯郸先锋家用游戏专卖 开封万勳游戏天堂 湖北省荆门市秋叶原电器 内蒙古包头市包百电玩 河北省石家庄市电玩王国 福建南平市震宇电子 浙江省宁波市东新电玩 广西柳州红峰电玩 江苏盛江都市电子电玩 福建省福州市电友电玩 更多连锁商 请登陆www.gbacard.com查询

深圳新慧福科技有限公司国内市场部 电话 0755-26723333 013809882850 www.gbacard.com E-mail:root@gbacard.com

www.chinatvgame.cn

最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

欢迎加盟 欢迎点击

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、钮蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-84035610 游戏中心热线电话：010-84031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

公交线路

- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车 •乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全 GBA卡免邮费

GBA卡 [illegible]

1570元

580元

1650元

GBA配件

4-5小时充电器	35
9-10小时充电器	45
12小时充电器	65
2头、4头对打线	15/22
原装放大镜(带灯)	25
高亮度夜视灯	15
原装高亮度夜视灯（可调光）	35
初级冷光管	45
GBA 保护包	15
GBA 原装电视接收器	280
GBA 金手指	45-175
GBA 贴膜(前膜)	10
GBA 贴膜(散装)	45
GBA 立体声扩音器	45
GBA 视屏	38
GBA－SP 耳机	25
GBA－SP 手握充电器	39
GBA－SP 盖甲	27
GBA－SP 包	18-30
FFTT 屏定贴膜	27
GBA－SP 手柄	30

以上配件邮费5元

新卡推荐 [illegible]

GBA卡 [illegible]

诺基亚 N-GAGE 2680元

附送原装正版游戏卡一盘（4种游戏任选请电询）

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）

EZ GBA烧录卡128～512M 330～890元

GBA SP 789元 配原装600mah电池

隆重上市：EZ-FLASHII XG-FLASHII 请电询！

加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装GBA夜光板，原装 330元，组装 190元

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

原装主机

原装PS2 代理版(主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源22V＋AV线)	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1590元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源＋40G硬盘和网卡)	2650元／邮资50元
原装PS2 50001型(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1580元／邮资50元
原装PS2 50007型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1610元／邮资50元
原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 39006型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1750元／邮资50元
原装PS2 39007型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1880元／邮资50元
原装PS2 30001型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	1390元／邮资50元
世嘉原装DC－美版(原装手柄、振动器、AV线、110V－240V电源、56K调制解调器、保修半年)	580元／邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X－BOX主机＋直读	1590元／邮资50元
微软X－BOX绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
索尼PS one(原装振动手柄＋AV线＋电源)	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源)	980元／邮资30元
任天堂128位NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	1590元／邮资30元

配件大全 [illegible]

以上产品邮费均为10元

NGC正版碟 [illegible]

以上商品邮费均为10元

攻略大全 [illegible]

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本原装鸡多已到货！（可对应8种语言）

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1078号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、25、922、868、510、745、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
虹口店：四川北路188号 弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2主机（50000型普通版 标配）	1800/30
PS2主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配	2600/30
PS2主机（30001型 二手机）全套	1280/30
PS2主机（39000型普通版 全套）	1600/30
PS2主机（39001型 全套）	1550/30
PS2主机（50006型 标配）	1580/30
PS2主机（50001型 全套）	1550/30
PS2主机（50000型限定版 银白色）丝缎绸	1980/30
PS2主机（55000型 GT4同捆版）日版	1950/30
PS2主机（50007型 全套）	1530/30
PS2机动战士高达限定版主机	3XXX/30
PSX（标配 全套）	6XXX/50

PS2硬盘	1250/30
PS2原装S端子线	180/10
PS2原装遥控器	180/10
PS2组装光头	280/10
PS2原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3方向盘	750/30
PS2光线枪(原装)	250/10
PS2打碟机(原装)	750/10
PS2钢琴(原装)	720/10
PS2鬼武者1代	260/10
PS2鬼武者2代	248/10
PS2鬼武者3代	410/10
PS2鬼武者刀	1XXX/30
PS2实况7国际版	430/10
PS2太十X-2最终版	480/10
PS2三国无双2代猛将传	220/10
PS2阿尔戈斯战士(中文版)	98/10
PS2铁幕(限定版)	550/30
PS2漫画英雄对卡普空2代	150/10
PS2燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2实况6最终版	150/10
PS2心跳回忆3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2声控足球加控制	650/10
PS2荒野镖兵3	360/10
PS2三国志战纪	180/10
PS2我的暑假	180/10
PS2幻想水浒传3	415/10
PS2封神演义2	258/10
PS2异度传说	258/10
PS2 PROJECT MINERVA (藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2鬼泣	280/10
PS2速波古罗战物语(限定版)保证全新	350/30
PS2风之克罗诺亚	220/10
PS2太鼓之达人	680/30
PS2浪漫沙加	150/10
PS2超战斗封神	258/10
PS2拳王2000	248/10
PS2龙战士5代	180/10
PS2SD高达G世纪NEO	385/10
PS2超级忍	385/10
PS2钟楼3代	288/10
PS2魂斗罗	198/10
PS2鬼泣2代(超大作)	280/10
PS2 ZOE2代	460/10
PS2三国无双3代	430/10
PS2真女神转生3	220/10

XRGB-2 万用VGA 28800日元

PS2星之海洋3	148/10
PS2无线手柄	420/10
PS2王国之心限定版	880/30
PS2浪漫沙加(限定版)	368/10
PS2半熟英雄3D特大号	365/10
PS2三国志战纪2代	385/10
PS2炼金术士2代	395/10
PS2骇客帝国	358/10
PS2电脑战纪	385/10
PS2电脑战纪限定版	780/30
PS2太十X-2枪	1380/30
PS2樱花大战(普通版)	198/10
PS2樱花大战(中文版)	158/10
PS2樱花大战(初回特典版)	248/10
PS2樱花大战限定版(送钟)	285/10
PS2刀魂2	288/10
PS2 FF10-2	398/10
PS2 VR4进化版	200/10
PS2妖精战士(限定版)	298/10
PS2第2次机器人大战α	360/10
PS2第2次机器人大战α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2代(限定版)	980/10
PS2真女神转生3代(限定版)	750/30
PS2真三国无双3(限定版)	880/30
PS2混沌军势	358/10
PS2刀魂摇杆	298/30
PS2天诛3代	365/10
PS2封神2+猛将传(2合1限定版)	350/10
PS2封神2+战斗封神(2合1限定版)	350/10
PS2 VR4老版本(全新)	60/10
PS2[illegible]	290/10
PS2魔戒(中文版)	290/10
PS2鲁邦三世	258/10
PS2实体	220/10
PS2 ZOE1代	220/10
PS2三国无双1代	198/10
PS2决战1代	258/10
PS2联邦DX高达	288/10
PS2 RS赛车	198/10
PS2寂静岭3代普通版(送CD)	420/10
PS2半熟英雄(限定版)	750/30
PS2太空骑遇2代	258/10
PS2实况7代最终版	430/10
PS2机动战士SEED	198/10
PS2装甲核心3(寂静的前线)	148/10
PS2机动战士高达(相逢在宇宙)	430/10
PS2龙背上的骑士	320/10
PS2真三国无双猛将传	298/10

PS2异度传说最终版	365/10
PS2机器人大战特勤司令部	430/10
PS2恶魔城无罪叹息初回特典版	330/10
PS2机战SC	330/10
PS2山脊赛车进化版	220/10
PS2鬼武者无赖传	370/10
PS2荒野兵器	405/10
PS2零 红蝶	365/10
PS2恶魔城(无罪叹息限定版)	750/10
PS2异度传说力之意志	410/10
PS2混沌时代3-时之封印	158/10
PS2神魔预言录	138/10
PS2吞噬幻想曲	150/10
PS2 GT赛车4 序幕版	150/10
PS2荣誉勋章日出	410/10
PS2机动战士高达Z高达幽谷VS泰坦斯	480/10
PS2机动战士高达Z高达幽谷VS泰坦斯版	830/10
PS2 KUNoichi忍中文版	350/10
PS2生化危机逃出生天	420/10
PS2梦幻骑士IV日本旅人	450/10
PS2梦幻骑士IV日本旅人限定版	880/10
PS2 SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	385/10
PS2前线任务4	385/10
PS2星之海洋3 导演剪辑版	450/10
PS2索尼克英雄	380/10
PS2街头霸王2代纪念版	298/10
PS2前线任务套装版	880/30
PS2战国无双	410/10
PS2 SD高达G世纪SEED	420/10
PS2真女神转生3代疯狂曲狂热版	420/10
PS2 AZOE特别制作版	298/10
PS2樱花大战神秘巴黎	330/10
PS2勇者斗恶龙V代	430/10
PS2三国无双帝国	298/10
PS2铁臂阿童木	420/10
PS2怪兽猎人	450/10
PS2街斗霸王15周年限定版	485/10
PS2九怨	385/10
PS2红海2代	420/10
PS2通灵王	410/10
PS2混沌时代4代	420/10
PSone主机(全套)	580/10
PSone(双手柄+电源+AV线+记忆卡)	560/30
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10

PS太空战士7代	350/10
PS太空战士8代	420/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	280/10
PS幻想传说	280/10
PS永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS陆行鸟	100/10
PS心跳回忆1代限定版	980/10
PS心跳回忆2代	450/10
PS心跳回忆3代	220/10
PS恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS拳王京	150/10
PS放浪冒险传	290/10
PS浪漫沙加(1-2代)每套	280/10
PS浪漫沙加(限定版)	480/10
PS幻想水浒传1代	280/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战F	230/10
PS汪达尔之心1代	280/10
PS汪达尔之心2代	300/10
PS燃烧战车1代(普通版)	180/10
PS燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS燃烧战车1代(限定版)	980/30
PS荒野镖兵(1-2代)每套	260/10
PS寂静岭	180/10
PS时空之轮	290/10
PS妖精战士(1-3代)每套	260/10
PS圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS机器人大战α	330/10
PS机器人大战α外传(限定版)	950/30
PS SD高达	120/10
PS恐龙危机	180/10
PS三国无双	120/10
PS寄生前夜2代	300/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS音乐者2代	150/10
PS Beyond	80/10
PS皇家骑士团	330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS混版真女神转生	285/10
PS龙骑士	350/10
PS北欧女神（限定版）	1380/30
PS永恒传说（限定版）	1280/30
PS神勇雷台（限定版）	380/30
PS圣剑传说（限定版）	580/30
PS燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/10
PS1代太空战士1代	340/10
PS1代太空战士2代	340/10
PS1代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1代原版片火焰纹章	450/10
PS1代东京美人学院	285/10
PS1代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1代W新机动战记	280/10
PS1代G高达机动武斗传	280/10
PS1代机器人大战α	850/30
PS1代风之谷少年保镖	220/10
PS1代北欧女神普通版	450/10
PS1代永恒传说(限定版)	1380/30
PS1代心跳2代(限定版)	980/30
PS1代太空战士4、5、6合集(限定版)	1580/30
PS1代心跳回忆旅立后	198/10

PS1代心跳回忆对战方块	198/10
PS1代心跳回忆红色青春	198/10
PS1代心跳回忆彩之爱歌	198/10
PS1代心跳回忆旅立之诗	198/10
PS1代心跳回忆热恋暑假	198/10
PS1代心跳回忆回忆之钟	198/10
PS1代心跳回忆响之高校祭	198/10
PS1代心跳回忆2代对战方块	198/10
NGC松下Q主机（可看DVD全套）	2150/30
NGC仙乐传说限定版主机全套	2380/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(美)	1080/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(日)	1250/30
NGC DVD色差线	280/10
NGC原装VGA	380/10
NGC原装S端子线	188/10
NGC原装遥控手柄	288/30
NGC生化危机0(送记忆卡)	230/10
NGC生化危机1(送记忆卡)	420/10
NGC生化危机2	295/10
NGC生化危机3	295/10
NGC生化危机[illegible]	1XXX/30
NGC猴子球	260/10
NGC猴子球2代	360/10
NGC天使之翼	298/10
NGC路易大冒险	220/10
NGC大乱斗	350/10
NGC星球大战	360/10
NGC索尼克2	298/10
NGC VR射手	150/10
NGC RUNE	298/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC巨人	230/10
NGC动物之森	298/10
NGC NBA	385/10
NGC战斗封神	360/10
NGC血脉啼哮	360/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC马力网球	320/10
NGC神机世界	330/10
NGC梦幻之星1、2	435/10
NGC迪士尼明星足球	298/10
NGC RAVE	298/10
原装鸟击遥控赛车	360/20
原装方向盘IARO	385/20
NGC马里奥聚会4	280/10
NGC塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC音速踏特	420/10
NGC NBA 2003	298/10
NGC桃太郎电铁	230/10
NGC索尼克合集	350/10
NGC永恒阿卡迪亚	350/10
NGC实况6最终版	430/10
NGC[illegible]	415/10
NGC刀魂II	430/10
NGC银河战士	320/10
NGC萨尔达风之杖	198/10
NG PN03	298/10
NGC刀魂摇杆	385/10
NGC[illegible]加强版	320/10
NGC三代妖怪合子	185/10
NGC[illegible]	420/10
NGC仙乐传说	450/10
NGC星际火狐	248/10

598元

NGC主机 送一款开机画面

NGC阳光马里奥	320/10
NGC塞尔达传说	200/10
NGC蓝色风暴	150/10
NGC永恒黑暗	240/10
NGC太空战士水晶编年史	395/10
NGC生化危机维罗妮卡	350/10
NGC F-ZERO GX	385/10
NGC鲁邦三世	365/10
NGC天外魔境	410/10
NGC牧场物语(奇妙人生)	465/10
NGC马里奥高尔夫	420/10
NGC瓦里奥制造	290/10
NGC PSO3 梦幻之星3代	360/10
NGC梦幻之星1.2版本	360/10
NGC马里奥赛车	395/10
NGC龙珠2	420/10
NGC梦幻之星在线3章卡牌革命	320/10
NGC马里奥聚会5代	420/10
NGC口袋妖怪博物馆	430/10
NGC火影忍者激斗忍者大战	430/10
NGC荣誉勋章日出	450/10
NGC海贼王伟大的战斗	460/10
NGC索尼克英雄	440/10
NGC塞尔达传说 四支剑	320/10
NGC潜龙谍影 孪蛇	430/10
NGC新天开拓者	420/10
NGC PIKMIN2代	430/10
NGC潜龙谍影限定版主机	2XXX/30
NGC[illegible]限定版主机	2350/30
XBOX（手柄+电源线+AV线+主机直读）	1888/30
XBOX生与死限定版主机	2XXX/30
XBOX三国无双限定版主机全套	2480/30
XBOX铁甲飞龙限定版主机(仅此一套)	5350/30
XBOX DVD色差端子	280/10
XBOX原装遥控器	285/10
XBOX生与死3	165/10
XBOX幻魔鬼武者2	165/10
XBOX疯狂出租车	258/10
XBOX HALO	410/10
XBOX世嘉GT2002	198/10
XBOX三国无双	298/10
XBOX铁甲飞龙	450/10
XBOX生与死沙滩排球	350/10
XBOX打海	298/10
XBOX铁骑(原装控制器)	1880/50
XBOX飞翔	450/10
XBOX燃烧战车实体	365/10
XBOX分裂细胞	298/10
XBOX刀魂II	298/10
XBOX真女神转生(限定版)	880/10
XBOX恐龙危机限定版主	2480/30
XBOX恐龙危机3代	298/10
XBOX骇客帝国	420/10
XBOX武神之城	258/10
XBOX零（日版）	268/10
XBOX空中力量	258/10
XBOX街头舞技	98/10
XBOX李小龙	298/10
XBOX寂静岭2	298/10
XBOX打猎	110/10
XBOX山脊赛车进化版	420/10
XBOX[illegible]	430/10
XBOX魔牙戏	360/10
XBOX大都会赛车2代	350/10

XBOX忍者龙剑传 初回限定版	460/10
XBOX忍者龙剑传 普通版	360/10
XBOX索尼克英雄	420/10
XBOX铁骑大战(专用控制器同捆版)	1XXX/30
XBOX生或死网络版	450/10
XBOX幽灵	390/10
XBOX 007--无所有	410/10
DC主机（全套）	580/30
GBA主机（保修1年）	480/10
GBA-SP原装电源+充电器(日版)	800/30
GBA-SP我的太阳限定版主机全套	1450/30
GBA-SP圣剑传说限定版主机全套	1480/30
FC红白机（纪念版）全新	850/30
任天堂VIRTUALBOY主机（仅1套）	1880/30
卡西欧太空主机送2盒卡带	780/30

本店维修主机，当场修理，立等可取

凡此广告购PS1主机者送PS1代正版碟！想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！大量回收日本原版片主机，本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219

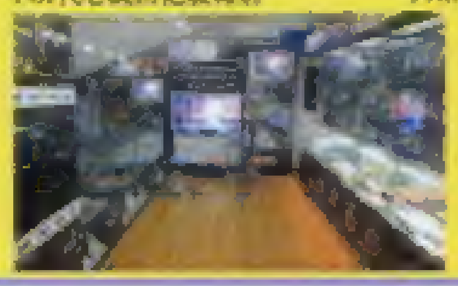
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多。

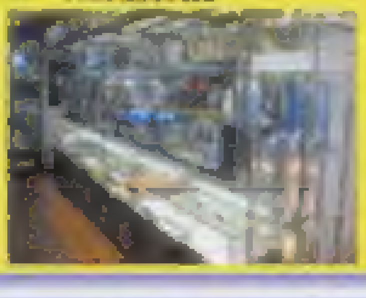
现场改机
现场修理
立等可取

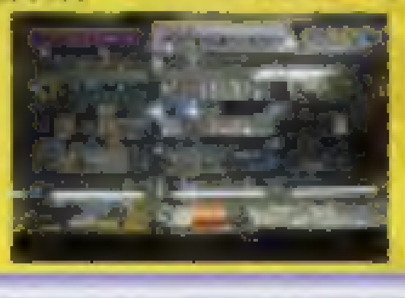
大量回收日本原版片，主机本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。

四川北路虹新店可乘公交车到下：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路







南京新世界电子公司

NEW WORLD

公司宗旨	天道酬勤 厚德载物

请点击 中文网址：新世界电玩
或网址：www.newworld game.cn

品质 我们一直注意！我们一如既往！

本公司荣幸成为
任天堂神游机江苏、安徽地区指定独家总代理
深圳新慧福——智慧宝盒系列苏、皖独家代理
广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
广州双子星游戏系列产品江苏、安徽地区总经销

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择，最近本公司经过人事与结构布局的重新调整，更是力步求新，锐意进取。欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来。南京新世界随时欢迎阁下前来光临。

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条！）

任天堂神游机（送一款游戏＋四款试玩版）	598元
PSONE103（原装光头＋电源＋AV线＋手柄）	590元
PSONE103（组装光头＋电源＋AV线＋手柄）	530元
GBA主机	500元
北通GBA充电器＋充电电池（套装）	55元
GBASP主机（原装锂电池）（美版）	790元
北通SP火麒麟变压器	26元

PSII30001・39001型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1350元
PSII50001・50006型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1550元
PSII50007型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1500元
PSII55006型（主机＋原装振柄＋电源＋AV线＋支架）（GT4限定版，送GT4碟一张）	1700元
PSII50009型（主机＋原装振柄＋电源＋AV线＋支架）	1980元
掌之霸GB机（原装电池两节）	220元

邮费另加PSII 30元／台　其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）　邮购配件、软件等无论多少邮费5元

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则

经营项目 "任天堂神游机" "PSONE" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX"及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025－84704938	联系人：陈小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	联系人：谢小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	联系人：史小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号－4	电话：025－88243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路11号大院内　联系人：卫东
电　话：025－85128819　85501289
电话／传真：025－85514909
（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）
邮购地址：南京建宁路13号－12 收款人：卫东 邮编：210037

以下为任天堂神游机江苏、安徽省指定经销商（备有神游加油站，随时为阁下游戏机加游戏）

南京新世界中央门店联系人：卫先生	南京新世界新街口店联系人：陈小姐	南京新世界鼓楼店　联系人：谢小姐
合肥四海电玩商店　联系人：陈先生	马鞍山世佳游戏机店联系人：夏先生	南京兴达电玩鼓楼店联系人：范先生
南京三联电玩商店　联系人：张先生	南京风云电玩鼓楼店联系人：陈先生	南京双子星电玩店　联系人：夏先生

注：本公司代理任天堂神游机诚招江苏、安徽各地区之指定经销商及新世界加盟店，有意者请与总部联系。

www.plumbook.cn

点击www.rtplayer.com

网站全面更新

体验网上购物的乐趣

上海瑞通玩具

大量原装高达到货

PS2正版游戏

樱大战物语 神密的巴黎	380/10	三国无双帝国	355/10
FFX-2国际版加最终任务	400/10	鬼武者3	430/10
战国无双	490/10	SD高达G世纪SEED	450/10
CAPCOM vs SNK2	300/10	影之心2	530/10
荒野兵器F	400/10	前线任务4	440/10
星之海洋3导演剪辑版	460/10	龙珠Z2武道会	520/10
第二次机器人大战α	450/10	恶魔城	360/10
尸人中文版	380/10	生化在线	440/10
零红蝶	410/10	女忍中文版	395/10
女忍日文版	410/10	头文字D	430/10
龙背上的骑士	350/10	寂静岭3初回特典版	430/10
WE7日版	450/10	电脑战机	280/10
机器人大战SC	300/10	声控足球	50/10
三国志战记2	280/10	无尽沙加	180/10
妖精战士	150/10	三国无双2	200/10
格兰帝亚X	150/10	梦境历险	100/10
樱花大战中文版	290/10	波波罗丝物语	150/10
FFX日版	300/10	摩托护卫警	100/10
维纳斯与布雷丝	200/10	FFX-2国际版	250/10
EYE TOY	450/10	合金装备2实体	130/10
樱花大战初回限定版	480/10	感染扩大	220/10
无尽沙加限定版	400/10	决战2	150/10
半熟英雄对3D限定版	680/10	机器人大战IMPACT	300/10

NGC正版游戏

机动战士高达 战士们的轨迹	535/10	大金刚鼓套装	500/10
合金装备双蛇日版	480/10	合金装备双蛇美版	400/10
赛尔达4之剑	430/10	生化危机1美版	310/10
玛里奥聚会5	450/10	玛里奥聚会4	320/10
火影忍者2	490/10	梦幻之星1+2plus	380/10
仙乐传说	500/10	金之付	430/10
玛里奥赛车	420/10	瓦里奥制造	330/10
阳光玛里奥	330/10	红侠JOE在生版	330/10
银河战士	330/10	生化危机0	280/10
生化危机1	420/10	生化危机2	300/10
生化危机3	300/10	动物番长	240/10
沙滩排球	380/10	赛尔达传说	210/10
哥斯拉（美版）	100/10		

XBOX铁骑大战

限定版NGC MGS双蛇

XBOX正版游戏

忍者龙剑坛	350/10	死或生在线	
御伽 百鬼讨伐绘卷	450/10	恐龙危机3	450/10
灵魂能力2	450/10	红海2	250/10
原装S端子线	200/10	原装分量线	200/10
原装DVD摇控器	150/10		

地址：上海市市西长宁区天山路698号（近古北路）
邮编：200336
联系人：凌伟荣
电话：021-62747631
公交：71、72、54、520、69、808、251、829、855、856、沪江线、辛仙线

全球限量1千台白色XBOX

GT FORCE Pro

大量回收各类正版游戏软件

各种限定版PS2主机有售 详情来电咨询

Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

MS-688AC

掌机迷的首选

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

诚征 全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧

- 超薄外形设计，便于携带。
- 高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
- 大规模集成电路，主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳，选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏

水晶紫 深海蓝 翡翠绿 钻石透 精灵黄 太空蓝

缤纷色彩演绎 无限魅力重现

欢迎邮购 款到即发

地址：广东省中山市兴中道兴中大厦7F 销售部电话：13326968964 联系人：林先生
邮购部电话：0760-8883764 联系人：郭小姐

7F, XINGZHONG BUILDING, XINGZHONG ROAD, ZHONGSHAN, GUANGDONG

© 2003 Maxstation MADE IN CHINA

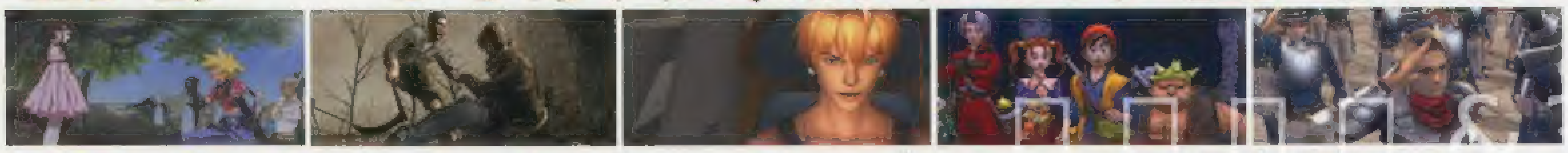
商标认证：

ZC3376100 SL

www.plumb

热血道场特别企划 男忍女忍双龙会！

精彩·高素质游戏影音杂志



预定4月中旬上市，别错过！

Kunoichi 忍
极限挑战·秀真篇

北京高手ruyiqian继“女忍极限挑战 绯花篇”后的又一力作——★HARD难度BOSS一刀斩★BOSS战无伤★全S级★NO RETRY！以人气主角秀真完成条件苛刻的极限挑战。更为华丽的操作，更为周密的安排，打破一切常规，重塑全新战术理念，足以令人重新审视《女忍者》内涵的精彩演出。

Shinobi 忍
最强最速之忍

上海达人KELVIN苦战数月，力破5项《Shinobi忍》官方纪录，成为世嘉认可的“最速之忍”。世界最高水平的震撼表演全程收录，另有EX舞台超绝影像独家放送。精准如机械般的惊人操作，匪疑所思的手里剑神技，将忍术ACT精髓表现到极致，将一切不可能变为可能，绝对不容错过的视觉大餐！达人玩家独家专访，为您展现超重度玩家的真姿！